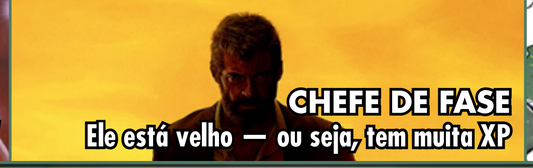
ADAPTAÇÃO
Os gigantes de *Titanfall*



CHEFE DE FASE
Ele está velho — ou seja, tem muita XP

ESPECIAL
As primeiras informações de *Império de Jade*

QUADRINHOS
Lizzie e suas piratas contra a... Barbie?

CONTO
Um clássico de J. M. Trevisan

BRASIL DRAGÃO

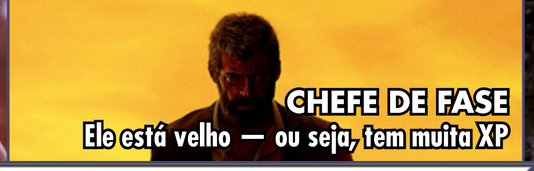
TOOLBOX
FAZENDO HISTÓRIAS DRAMÁTICAS

O MUNDO DE MAGIC
O CAMPEÃO MUNDIAL FALA DO JOGO

RESENHAS
LOGAN • *THE FLAME BEARER* • *DIRK GENTLY'S*

REPRESENTATIVIDADE
ELA EXISTE NA FANTASIA?

ADAPTAÇÃO
Os gigantes de *Titanfall*



CHEFE DE FASE
Ele está velho — ou seja, tem muita XP

ESPECIAL
Diversidade na fantasia medieval

QUADRINHOS
Lizzie e suas piratas contra a... Barbie?

CONTO
Um clássico de J. M. Trevisan

BRASIL DRAGÃO

TOOLBOX
FAZENDO HISTÓRIAS DRAMÁTICAS

O MUNDO DE MAGIC
O CAMPEÃO MUNDIAL FALA DO JOGO

RESENHAS
LOGAN • THE FLAME BEARER • DIRK GENTLY'S

IMPÉRIO DE JADE

AS PRIMEIRAS NOTÍCIAS DO RPG MAIS ESPERADO DO PAÍS!

IMPÉRIO

Eu não sei exatamente como nem quando começou, então, usando meus poderes de contador de histórias, vou chutar: começou com a paixão do Cassaro pela cultura oriental e aconteceu faz muito tempo. A ideia de ter uma representação fantástica de samurais, ninjas, monges e outros em Tormenta talvez seja mais antiga até que o cenário. Ideia também casa perfeitamente com uma das filosofias implantadas pelo Cassaro no nosso game design e seguida à risca até hoje: o jogador tem que se sentir a vontade para jogar do que bem entender (caso contrário, vai acabar procurando outro cenário).

Assim nasceu Tamu-ra, a ilha destruída pela Tormenta, primeiro alvo da tempestade rubra, e Ni-Tamura, refúgio dos sobreviventes da catástrofe na segurança do continente que abriga o Reinado. E aí algum dia pensamos que seria interessantíssimo termos um livro, um suplemento que tratasse *só* de Tamu-ra. Seu nome seria Império de Jade.

Confesso que não lembro de algum dia termos anunciado uma data ou ano para que o livro saísse, mas o caso é que a gente noticiou essa intenção alguma vez, e os fãs jamais esqueceram. Foram tantos pedidos — que a gente honestamente não pôde atender porque ainda não era hora — que o assunto virou uma piada recorrente. Por muitos anos, no dia primeiro de abril, anunciavamos a chegada de *Império de Jade* em tom de brincadeira. A gente ria, vocês riam, o samurai não ria porque samurai não ri, todo mundo se divertia e ficava nisso.

Bem, a piada morre hoje — curiosamente, às portas do mês de abril. *Império de Jade* está sendo produzido e sairá este ano, e nesta edição vocês poderão ver pela primeira vez um pouco do que Guilherme Dei Svaldi e Marcelo Cassaro estão preparando. E esse é só o primeiro passo na estrada que leva aos 20 anos de *Tormenta* em 2019.

Podem afiar as espadas. A espera está prestes a terminar.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

JAMBÔ Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Diretor Geral
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Gustavo "Calamis" Brauner

Colaboradores
Textos: Álvaro "Jamil" Freitas, Alexandre "Lancaster" Soares, Bruno "BURP" Schlatter, Carlos Romão, Clarice França, Eduardo Caetano, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leandropug, Marlon "Armagedon" Teske, Thiago Rosa Shinken

Arte: Camila Torrano, Eudetenis, Leonel Domingos, Lobo Borges, Marcelo Cassaro, Sandro "Zambi" Zamboni

Fundo de tela: Eudetenis

Edição do podcast: Ramon Mineiro

Mapa de batalha: Marco Morte

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Gustavo Brauner

APOIA.se

Dragão Brasil é © 2016-17 Jambô Editora. Todos os direitos reservados.

4 Notícias do Bardo
A Wizards não desiste de suas plataformas online.

6 Pergaminhos dos Leitores
Recados importantes da Paladina.

10 Resenhas
Logan, The Flame Bearer e *Dirk Gently's*.

14 Dicas de Mestre
Bandalhas! Big Bills! E outros apelidos mais usuais.

20 Titanfall
Tiro gigante, dano gigante, tudo gigante.

28 Toolbox
Unhé-unhé — hora de chorar.

34 Gazeta do Reinado
Arton não para nunca!

36 A Voz do Sabre
Planetas fantasmas... cheios de Proscritos?

38 Caverna do Saber
Tire uma folga das aventuras.

44 Tesouros Ancestrais
State of Love and Trust, um conto por J. M. Trevisan.

62 Mestre da Masmorra
Seu personagem morreu? Antes ele do que eu.

68 Diversidade na Fantasia
Ela existe? Ela importa? Vamos descobrir.

78 Gabinete de Saladino
Esse cara tinha o talento Impostor!

82 Fantasia Espacial
Espadas nas estrelas.

86 Império de Jade
Por incrível que pareça... Não é 1° de abril.

96 Chefe de Fase
Cuidado com o vovô!

100 Os Mundos de Magic
Conheça um pouco do maior card game do mundo.

106 Lado B do RPG
Poderes psíquicos, amnésia e gente atrás de você!

108 Quadrinhos
As piratas espaciais em missão de resgate.

112 Amigos de Klunc
Conheça quem ajuda a *Dragão Brasil* a existir!

A CAPA

A tarefa (ou eu deveria dizer honra?) de trazer à vida o Império de Jade na capa da *Dragão* coube à dupla **Eudetenis**, responsável também pela arte do mangá *Esquadrão Triunfo*, baseado no cenário de *3D&T, Brigada Ligeira Estelar*.

Lobo Borges, artista de *LEDD*, também colaborou no *concept* de personagens.

Notícias do Bardo

Miniaturas de Tormenta, lobisomens nazistas e robôs filósofos!

Niele, Shivara e Vladislav pintados por Lucas Massa

Tormenta em miniatura!

É isso aí: você leu certinho! As miniaturas de *Tormenta* finalmente chegaram e **estão a venda na Nerdz**! Pedido antigo dos fãs, só agora o projeto pôde se tornar realidade.

"Temos uma porção de projetos, mas não queremos apressar nada", diz **Guilherme Dei SValdi**. "No caso das miniaturas, precisávamos da pessoa certa para esculpi-las com a qualidade que os fãs merecem". O escolhido, no caso, foi **Boris Woloszyn**, conhecido entre os miniaturistas por prestar serviço a várias empresas estrangeiras do ramo.

A primeira leva traz Lady Shivara, soberana do Reinado de Arton, a arquimaga elfa Niele e o necromante Vladislav Tpish!

Guerra estranha com monstros esquisitos

Você já deve saber que a Segunda Guerra Mundial não foi o período mais agradável da história da Europa. Morreu um monte de gente de um monte de jeitos horríveis, ideologias obviamente negativas ganharam voz pelo mundo inteiro e um cara com um bigode horroroso aparecia no jornal todo dia.

Agora imagina o quão pior seria se além das táticas agressivas, da propaganda feroz, do nacionalismo fanático e dos tanques imbatíveis, o Eixo tivesse monstros do lado deles. Zumbis, lobisomens, a coisa toda. Não é nem como se Hitler não tivesse tentado fazer isso no mundo real, o cara era (além do maior babaca do mundo) um tremendo fã de ocultismo.

Weird Wars II está em **financiamento coletivo** pela Retropunk, trazendo seu jogo de *Savage Worlds* para uma versão ainda mais letal do conflito que definiu os rumos da história contemporânea, permitindo que você e seu grupo deem socos na cara de nazistas no melhor estilo Capitão América. Você pode até jogar como os pracinhas brasileiros e garantir que a cobra vai fumar.

Da mesa para o PC

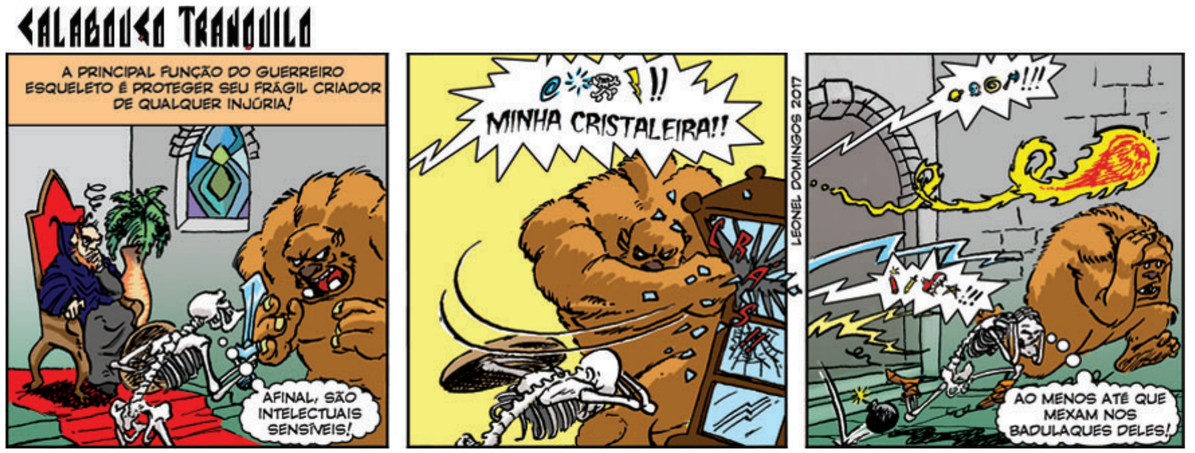
Já vimos várias tentativas de integração entre tecnologia digital e *Dungeons & Dragons*, desde sucessos como o *Forgotten Realms Interactive Atlas* do *AD&D* até fracassos completos como o *Virtual Tabletop* do *D&D 4e*.

Logo no lançamento da quinta edição de *D&D*, a *Wizards of the Coast* havia anunciado algo neste sentido: o projeto Morningstar — mas ele não saiu e a empresa responsável (*Trapdoor Technologies*) acabou falindo.

Agora foi anunciado *D&D Beyond*, que é um meio termo entre o *D&D Insider* da 4e (que funcionava) e o *Morningstar*.

Essa nova ferramenta visa aprimorar seus jogos através de elementos como um gerador de personagens, compêndio de regras, suporte para material caseiro, notícias e artigos sobre D&D e até mesmo um fórum.

Você pode se inscrever para o teste beta **aqui**.



Do PC para a mesa

Pillars of Eternity é um sucessor espiritual de *Baldur's Gate*, um RPG eletrônico ocidental, com visão isométrica, combate em tempo real com pausa, muitas *sidequests*, sistema de reputação e interação com os seus companheiros de grupo. O sucesso inevitavelmente levou à campanha de financiamento coletivo de uma continuação, *Pillars of Eternity 2: Deadfire*, que arrecadou mais de quatro milhões de dólares. E dentre as metas atingidas durante a campanha estava um RPG de mesa baseado no universo de *Pillars*.

Esta nova jornada no mundo de Eora começa com um Starter's Guide de 30 páginas, descrevendo regras novas desenvolvidas por **Josh Sawyer** e pela equipe de *Pillars of Eternity*.

O jogo não segue o mesmo sistema do jogo eletrônico nem adapta algum já existente. Trata-se de um conjunto de regras próprio.

O financiamento acabou, mas você ainda por adquirir o *Starter's Guide* (ou o próprio jogo completo) com um **apoio tardio.**

As novas aventuras do dragão velho

A *Redbox Editora* anunciou a linha *Crônicas das Chamas*. São aventuras épicas para *Old Dragon*, com tramas poderosas e grandes reviravoltas.

O primeiro livro será *A Relíquia do Vale do Trovão*. Dois reinos estão prestes a entrar em guerra e um grupo de aventureiros iniciantes se envolve na bagunça toda, revelando segredos e permitindo que os aventureiros revertam a maré de acontecimentos ou só estraguem tudo de uma vez por todas mesmo.

Os textos são de **Allana Dilene** e **Franz Andrade**, com edição de **Elisa Guimarães** e diagramação de **Flávia Najar**. O lançamento é previsto para o segundo semestre de 2017.

Além de mutantes, robôs

Foi financiado lá na gringa o jogo *Mutant: Mechatron*. Nesse terceiro jogo no universo de *Mutant* (os demais sendo *Ano Zero* e *Genlab Alpha*), os jogadores encarnam robôs que vivem no subterrâneo. Criados pela humanidade para construir suas máquinas de guerra, os robôs foram deixados para trás quando os humanos perceberam que com a guerra nuclear não havia mais como viver no planeta. Os robôs continuaram fazendo aquilo que lhes foi ordenado, construindo armas. Mas alguns deles começaram a apresentar um defeito grave recentemente: começaram a perguntar "por quê?".

Se você ainda não conhece **Mutant: Ano Zero**, aproveite para encarnar um mutante nesse mundo apocalíptico. Quando você terminar a sua campanha, é capaz de *Mechatron* já ter saído em português!

A sessão Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias! Clique abaixo e visite o site!

RPG notícias

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Saudações loiras e rosadas a todos vocês, apoiadores da nova DRAGÃO BRASIL, seus lindos! Aqui fala a Paladina, guerreira sagrada e empoderada.

Não, não, o Paladino não está. Ele pediu uma folga. Disse que tinha alguma missão importante, alguma sidequest não resolvida. Se querem saber, acho que ele está jogando Overwatch, isso sim!

Não importa. Faz SÉCULOS que não venho aqui responder os pergaminhos. Que saudade! Já separei algumas mensagens, então podem rolar Iniciativa para ver quem será respondido primeiro!

Frustração

Salve, Paladino! Venho procurar sua sabedoria sobre um problema que tive esta semana, e vem sendo recorrente em minha mesa.

Eu e meus amigos estamos jogando uma campanha de Tormenta RPG há algum tempo, o grupo está em nível 16. Os membros são combatentes corpo-a-corpo (samurai, cavaleiro, necromante/guerreiro) e um curandeiro (samaritana de Lena). O grupo não dispõe, portanto, de nenhuma forma de ataque à distância ou em área. Daí surge nosso problema.

O jogador do necromante/guerreiro construiu seu personagem de modo a conseguir mais acertos críticos e causar muito dano. Mas ele vem reclamando que a maioria dos adversários no caminho tem alguma proteção contra ataques corpo-a-corpo (imunidade a críticos, camuflagem, algum veneno debilitante...). Não é verdade, não chegam a ser metade dos oponentes.

Ainda assim, durante a campanha, surgiu uma área de Tormenta sobre o castelo onde estava o grupo. Para o jogador, foi a gota d'água — TODOS os oponentes tinham TODAS essas defesas, e mais (como demônios seraktrill tentando quebrar suas armas). No fim, ele deixou de jogar.

Minha pergunta é: eu deveria mudar os desafios para que ele não tivesse que enfrentar nada disso? Mesmo levando em conta que, mesmo com todos no grupo passando pelos mesmos problemas, ele foi o único a reclamar?

Thiago Dorneles

Nobre Thiago, você está com sorte. O Paladino nunca seria capaz de responder a essa pergunta, ele foge de perigos como a sujeira foge do sabão!

Seu problema é bastante comum. Aventureiros nunca sabem, com certeza, o que vão enfrentar. Um grupo eficaz procura reunir habilidades diversas, para lidar com as situações mais variadas possíveis. Quando o grupo aposta em uma única especialização, é exatamente isso — uma aposta. Pode-se ganhar ou perder.

Seu grupo, e seu jogador frustrado, optaram por uma tática altamente especializada: combate corpo-a-corpo e dano massivo com acertos críticos. É ousado e arriscado. Vai funcionar muito bem contra numerosos oponentes. NÃO vai funcionar contra TODOS os oponentes. Seja em Arton ou na vida real, você nem sempre escolhe seus inimigos. Você nem sempre vai enfrentar apenas adversários vulneráveis às suas táticas. E sim, você vai ter que lidar com isso.

É uma pena ver um RPGista desistir do hobby apenas porque as coisas se tornaram muito difíceis. Dizem que o verdadeiro valor de um guerreiro não está em suas vitórias, mas em como ele se levanta após cair. Pense em seus heróis favoritos, pense em quantas vezes enfrentaram situações em que seus poderes não funcionavam. Alguma vez você já viu o Superman desistir de uma luta só porque o vilão tinha kryptonita no bolso?

"Eu deveria mudar os desafios?" você pergunta. Como mestre, seu papel é entreter e divertir a todos (incluindo você mesmo). Tornar o jogo interessante para os jogadores é sua função. Mantê-lo desafiador TAMBÉM é sua função. Não há aventura sem risco, não há vitória satisfatória sem perigo. Um jogador que procura apenas oponentes fáceis, apenas inimigos vulneráveis a seus ataques... bem, ele não quer desafios. Ele quer vitória fácil, vida fácil, sem problemas. Não vai encontrar isso em Arton. Nem em qualquer outro mundo de campanha.

Sobre Ninjas e Mashins

Grande Palada, saudações! Com os rumores que finalmente o tomo Império de Jade *vai sair, bem que o mais novo membro da liga dos paladinos podia ser um ninja ou samurai! Alguém para rivalizar as habilidades do Capitão Ninja! E falando em Tamu-ra, algumas dúvidas:*

***1)** Nos clãs ninjas sobreviventes de Tamu-ra, existem entre suas fileiras apenas membros da classe ninja ou podem ser encontrados guerreiros, ladinos e monges também?*

***2)** Com a destruição parcial dos clãs, em média quantos membros um clã pequeno ou grande teria nos tempos atuais?*

***3)** Como calcular a idade inicial de um mashin? Alguma estimativa de tempo de vida ou consideramos eles imortais?*

***4)** Os mashin podem utiliza-se do corpo mecânico para incluir armas, como garras, ganchos, correntes e etc ou mesmo tirar uma espada das costas (sem bainha).*

Estevão Costa, Recife/PE

Saudações, Estevão. Sim, *Império de Jade* vai chegar, confira as notícias nesta edição. Então você acha que deveria haver um... Paladino Ninja?! Só espero não estar aqui quando acontecer...

1) Ninjas podem se aliar a membros dessas classes para missões específicas. Mas apenas ninjas podem pertencer a um clã ninja.

2) Por volta de 1d10x10. Hoje, quase nenhum clã ninja deve exceder uma centena de membros.

3) Construtos não envelhecem, nem recebem ajustes por idade avançada. Então, um mashin poderia viver para sempre.

4) Sim. Habilidades como essas foram apresentadas na DRAGÃO BRASIL 116.

Bardo Mestre...

Saudações, queridos Paladinos e similares. Vou resumir introduções e adulações: sou um bardo desde 1996 e vocês são foda!

***1)** Sou narrador e crio aventuras para meus jogadores. Gostaria de publicar essas aventuras em um site/blog particular, referenciando regras para 3D&T. O que devo fazer para não violar direitos autorias e não ser perseguido por algum paladino?*

***2)** Em 3D&T, como faço para distribuir Pontos de Experiência? No final da sessão? No final da aventura? A cada 30 minutos? Quando os personagens param para descansar? Quando os jogadores me cobram?*

***3)** A Jambô tem interesse em usar a* Apocalypse Engine*, ou publicar algum hack? Joguei alguns dos títulos desses sistemas, como* Dungeon World *e* Urban Shadows *e gostei muito do sistema. Queria ver algo parecido em Arton ou Moreania.*

Peregrino Wernek

1) Nada tema! 3D&T é sistema aberto, pode publicar suas aventuras sem receio.

2) Normalmente é melhor distribuir no final de cada sessão.

3) *Tormenta RPG* já tem seu sistema baseado em D20, e também *Tormenta Alpha* para 3D&T. Não temos planos para adotar nenhum outro conjunto de regras.

Que suas canções e sua mesa de jogo sigam harmoniosas, querido bardo!

...e Bardo Prefeito

Saudações! Este humilde bardo vos congratula pelo excelentíssimo trabalho realizado na nova era DB. Que dure muitos anos, para que nosso hobby seja cada vez mais difundido.

***1)** Por que o Xerife de Azgher não foi reformulado para TRPG? Tenho alguns jogadores que adorariam usar armas de fogo sem serem considerados criminosos.*

***2)** Qual a chance de vocês publicarem uma* Só Aventuras *como o* Volume 2 *mas, em vez da temática élfica, sendo exclusiva para anões, ou quem sabe goblinoides?*

***3)** Em nome do Panteão, adaptem Chrono Trigger ou Phantasy Star pra TRPG!*

4) *Qual a opinião de vocês a respeito do material não oficial Projeto Aliança Negra?*

5) *Gorendill, a cidade do leitor, volta?*

Por enquanto é só. Agora, com licença, devo preparar minha campanha de reeleição. Que foi? Um bardo pode ser prefeito, não?

Victor Valdéz, prefeito honesto (sim, eles existem, nunca nem furei fila ^ ^)

Hum... mas... que histórico interessante, estimado Victor. Muito boa sorte em sua campanha eleitoral. (Ou não.)

1) As classes de prestígio em antigos acessórios Tormenta acabam voltando, atualizadas, em novos títulos. Ainda não aconteceu com o Xerife de Azgher, mas esteja certo de que ele voltará um dia.

2) Uma grande saga envolvendo os anões tem sido cogitada. Há boas chances de que seu pedido se concretize.

3) Adaptações nunca faltarão nas páginas da DB! Suas sugestões são ótimas e não serão esquecidas!

4) É sempre uma felicidade quando os fãs de *Tormenta* desenvolvem seu próprio material! Os autores querem ver mais projetos como esse!

5) Gorendill fazia parte da antiga revista *Tormenta*, era uma cidade de Arton construída apenas com conteúdo enviado por leitores. Infelizmente tínhamos problemas com essa parte da revista — pouco material chegava, menos ainda era bom, e mesmo esse pouco era trabalhoso demais para corrigir e publicar. Talvez, hoje, as cosias fossem diferentes. Quem sabe não voltamos a essa ideia?

Conhecimento

Olá Paladino! É uma honra enviar uma carta digital para o senhor. Tenho uma pergunta que sempre me interessou, sobre os limites entre o que é regra e que é interpretação.

Lembro que, em D&D 3.5, um quadro falava sobre a perícia Conhecimento e como podia ser explorada facilmente: se o jogador sabe de algo que um personagem no mundo de campanha nunca saberia, é justo permitir que ele use esse conhecimento na mesa de jogo?

Eduardo Bailo, direto da Khubar brasileira (Florianópolis)

Olá Eduardo! Separar o conhecimento jogador/personagem é um dos primeiros desafios para qualquer RPGista — e também para autores, escritores, roteiristas e outros. Você precisa imaginar aquilo que seu personagem sabe, e aquilo que ele não sabe. E respeitar esses limites.

Você está certo. Muitas vezes o JOGADOR vai suspeitar de algo que o PERSONAGEM não notaria. Ao encontrar um monstro da ferrugem, o jogador talvez tenha lido sobre ele no Bestiário de Arton. Saberá que ele destrói itens metálicos. O guerreiro anão de 1º nível, no entanto, nunca viu a fera antes. Seria estranho esse guerreiro NÃO tentar atacá-lo, para evitar a perda de seu machado.

Um bom jogador saberá interpretar, vai fingir não saber. Caso isso não aconteça, o mestre pode exigir um teste adequado. O resultado dos dados será claro sobre quanto o anão sabe . E sim, o jogador deve aceitar esse resultado e agir de acordo.

— Monstro da ferrugem?! Hã, não tem nenhum desses por aqui, tem? Minha armadura é de papelão, mas mesmo assim...

— Paladino! Já voltou, lindo? Então, como foi essa sua missão misteriosa?

— Foi bem legal, tinha uma Mercy me curando e... hã, digo, a missão foi bem-sucedida, mais uma vitória do bem contra o mal.

— Ahã... sei...

LENDAS LENDÁRIAS

Príncipe Valente

Em um grupo de D&D na Alemanha…

Após muitas peripécias, o príncipe herdeiro de Talatan, um personagem jogador, finalmente um segredo: seu padrasto estava por trás dos misteriosos raptos de jovens de famílias tradicionais. Estes seriam usados em sacrifícios que ocorriam à meia-noite para manter pulsando um coração de dragão, escondido em uma ilhota próxima ao castelo da família.

O último jovem raptado foi Kalakor, personagem de um dos jogadores.

— Quase meia-noite — avisa o mestre. — O que vocês vão fazer?

— Voltar para o castelo e buscar a guarda real! — diz o príncipe.

— Tem certeza? É quase meia-noite!

— Sim! Segurança em primeiro lugar! Sicher ist sicher!

Chegando à ilhota com a guarda, o grupo encontra o corpo de Kalakor, jazendo sem vida no altar ensanguentado.

Pedron, o mestre impressionado com a valentia do príncipe herdeiro de Talatan

A Lenda da Moita Devoradora de Petrynia

Tormenta. Sorrateiramente invadindo o acampamento inimigo, o ranger e o druida, em forma de serpente (mas ainda com Força 22) escondem-se em uma grande moita enquanto o grupo dá a volta.

O ranger imita um pássaro para chamar a atenção de um guarda próximo, que resolve investigar a moita. Com um ataque surpresa, os dois conseguem matar o guarda e puxar o corpo para dentro. Então repetem o som, atraindo outro guarda, também eliminado com um golpe certeiro. Empolgados, conseguem atrair, matar e esconder mais três guardas.

Chegando a testemunhar a última vítima sumindo na moita, os guardas restantes fogem apavorados. A floresta passaria a ser evitada, devido a rumores sobre moitas devoradoras de homens.

Lucas Humberto

Arma não tão Sagrada

O grupo enfrentava um mago poderoso que tentava executar um ritual.

Paladino: "Mestre, o que vejo na câmara?"

Mestre: "Uma espécie de altar profano, com velas, e um grande livro no centro."

Paladino: "Eu pego o livro e ataco o mago com Destruir o Mal."

Assim nasceu Khan, o paladino que usava a Bíblia Profana de Lamashtu como sua arma sagrada.

Caio César Viel

• • • • • • • • • • •

"Não queremos criar confusão. Viemos apenas libertar seus prisioneiros."

— Paladino para o capitão da guarda, quando perguntado sobre o que fazia por estas bandas.

Arthur Stark, O Paladino de Ferro

• • • • • • • • • • •

Preenchendo fichas de personagens com a patroa:

— Vou fazer uma ladina baseada em mim.

— Mas você é Leal e Boa. O único jeito de você ser ladina é se for uma PA-LADINA.

— Boa! Serei uma ladina armada com uma pá, então!

L.Gustavo "Manchae" Pelatieri

• • • • • • • • • • •

Mestre: "Por que está rolando de novo?"

Jogador: "Porque caiu INDECISO."

Pedro Henrique , Mais de Mil Dados, Cambuci/RJ

• • • • • • • • • • •

— Está anoitecendo e vai esfriar muito — avisa o mestre. — Se não conseguirem um jeito de se aquecer, vão começar a perder 1d4 pontos de vida por hora.

— Isso é fácil de resolver — o anão paladino de Tanna-Toh. — Basta TROCAR CALOR COM AS ÁRVORES.

Wanderlei Souza

• • • • • • • • • • •

Mestre: "Role Sobrevivência."

Jogador: "Mas estamos na cidade!"

Mestre: "O taverneiro está furioso com seu truque de mágica e quer matar você! ROLE SOBREVIVÊNCIA!"

Ivan Old, Mago Mendigo

Logan

Salvando mutantes dentro e fora da tela

Eu não tenho vergonha nenhuma de dizer que duvidei de *Logan*. Pior que isso, cometi um erro mortal, condenado veementemente na minha própria cartilha de resenhista e nerd moderno: julguei o filme por sinopses e imagens prévias.

Porque até então, a impressão que o filme me passava era mais ou menos a seguinte: *"Bom, não tem mais o que fazer com esses mutantes, então que tal entrar na onda de filme de herói adulto, violento e cool, usando o Wolverine só de isca mesmo, com uma história que caberia em qualquer outro personagem durão? Parece legal?"*. Mesmo com a covardia de usar **a versão de Johnny Cash de Hurt no trailer**, para mim não parecia. Mas, felizmente, como eu disse lá em cima, eu estava errado.

Comandado pelo diretor novaiorquino **James Mangold** — o mesmo de *Wolverine: Imortal* (2013), que eu não assisti porque o primeiro, *X-Men Origens: Wolverine* (Gavin Hood, 2009) me traumatizou — *Logan* de fato se distancia dos outros filmes da franquia em vários aspectos. O clima é de derrota e despedida, até por se tratar da última performance de **Hugh Jackman** na pele do canadense das garras de adamantium. Praticamente não há mais mutantes, o Professor Xavier está mental e fisicamente debilitado e o próprio Wolverine é apenas a sombra do que já foi.

Não há nada de épico na direção. O estilo lembra muito mais o de produções intimistas, como *O Lutador* (Darren Aronofsky, 2008), influência confessa de Jackman, do que o carnaval sensorial tradicional dos filmes de super-herói.

A história em si não tem nada de muito original: os mutantes estão condenados enquanto raça, mas surge uma criança com poderes, que pode ser a salvação, o que culmina em um *road movie* cheio de perigos e obstáculos. Já vimos isso antes, em filmes como *Filhos da Esperança* (Alfonso Cuarón, 2006) e games como *The Last of Us* (2013), mas a falta de originalidade importa nesse caso? Não. Porque não é aí que *Logan* aposta suas fichas.

O sucesso vem justamente da não concretização da minha profecia crítica. Ao contrário do que eu pensava, o filme não funcionaria sem Wolverine. Mesmo com toda a influência de obras tão diferentes, *Logan* é, essencialmente, um filme dos X-Men.

As atuações fabulosas — e facilmente oscarizáveis num mundo em que a Academia não torcesse o nariz para esse tipo de filme — de **Patrick Stewart** (Charles Xavier) e **Dafne Keen** (Laura/X-23), as referências a arcos clássicos dos mutantes, a fidelidade aos personagens mesmo num ambiente tão diferente e, principalmente, a violência explícita com a qual o protagonista é finalmente retratato, formam um alicerce tão firme que mesmo nas poucas derrapadas (estou olhando para você, inimigo surpresa), o filme se sustenta.

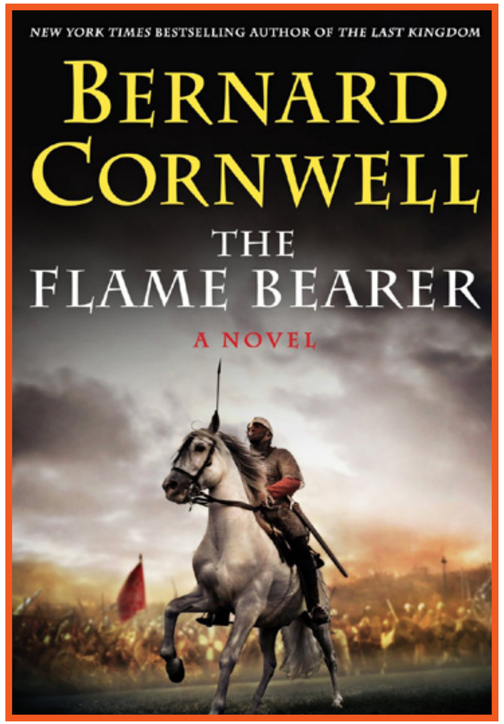
Logan pode não ser um clássico como *Os Imperdáveis* (Clint Eastwood, 1992), outra influência confessa, mas em sua sensibilidade e excelência, é bem mais que um simples filme de herói.

J.M. TREVISAN

The Flame Bearer

Batalhas cada vez mais épicas

O escritor Bernard Cornwell é um dos autores mais prolíficos de sua geração (e influência confessa do nosso Leonel Caldela em sua *Trilogia da Tormenta*). Embora tenha escrito histórias que se passam em um único volume, ele é mais conhecido por suas séries longas — *As Histórias de Sharpe*, por exemplo, já conta com mais de vinte e quatro títulos!



Seu mais novo livro é *The Flame Bearer* (traduzindo, *"O Portador do Fogo"*), décimo título de *As Crônicas Saxônicas*. A série foca na formação da Inglaterra ao longo dos séculos IX e X, usando como pano de fundo as invasões dinamarquesas e a resistência dos saxões.

O protagonista é Uhtred de Bebbanburg, filho de um lorde saxão da Nortúmbria. Capturado e criado por dinamarqueses, ele tem mais em comum com os invasores do que com os povos que habitam a Bretanha. Mas juramentos e a honra o fazem lutar pelos ingleses. O nome do protagonista vem de Uhtred, o Bravo, personagem histórico de quem Cornwell é descendente.

The Flame Bearer começa em meio a uma paz indócil. Depois dos eventos do último título, um único reino permanece sob domínio dos invasores. Mas o governante dinamarquês da Nortúmbria e os saxões da Mércia concordaram em uma trégua. Com a Bretanha pacificada, Uhtred pode finalmente voltar-se para seu sonho: reconquistar Bebbanburg, a fortaleza ancestral de sua família. Mas a viagem para o norte não será nem um pouco fácil.

O tio de Uhtred, que usurpou Bebbanburg, contratou mercenários para reforçar suas defesas e garantir a chegada de suprimentos via mar. Constantino, Rei da Escócia, avança para estabelecer o domínio das terras ao sul, na fronteira com a Inglaterra — e aproveita para fazer cerco a Bebbanburg.

Os lordes ingleses começam a tramar a derrocada dos dinamarqueses da Nortúmbria, governada pelo genro de Uhtred, e uma aliança com o desprezível tio do protagonista. Se esses dois eventos parecem ofensivos e pessoais, é por que são mesmo: Uhtred é odiado pelos lordes saxões a quem a honra o obriga a auxiliar e proteger. Parece que a precária paz da Bretanha logo será transformada em uma guerra de extermínio. E Uhtred está bem no centro da ação.

As Crônicas Saxônicas é minha série preferida de Cornwell. E por dois motivos simples: o autor é um grande contador de histórias e Uhtred é o protagonista mais parecido de todos com um personagem de RPG. Com *The Flame Bearer*, Bernard Cornwell acerta mais uma vez. Uhtred segue com as maquinações para ludibriar seus inimigos e se manter à frente dos adversários, e o livro tem algumas das batalhas mais épicas da saga.

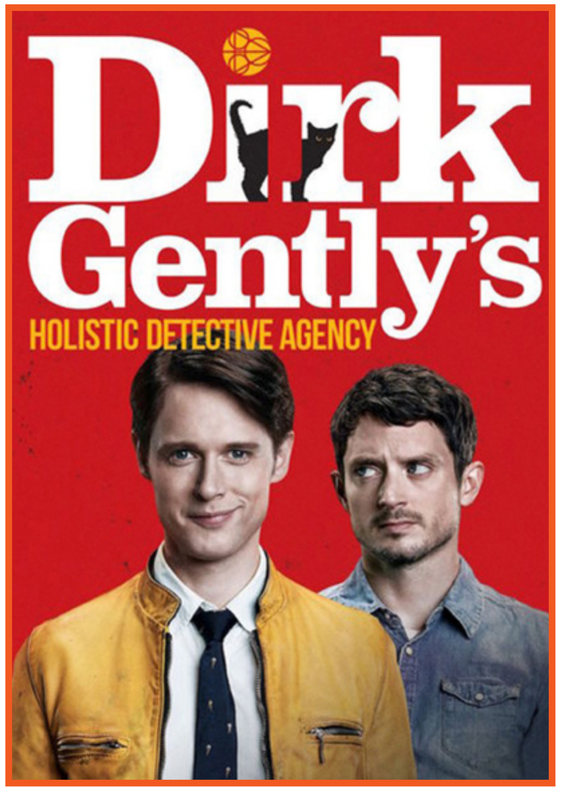
O romance ainda não saiu no Brasil, mas a Record, editora responsável pelas obras do autor no país, já confirmou o lançamento da edição em português para o primeiro semestre de 2017.

GUSTAVO BRAUNER

Dirk Gently's

Tudo está conectado

Holístico, adj. que busca um entendimento integral dos fenômenos, em oposição a tomar os componentes isoladamente.



Mais uma da nova onda de séries parcialmente bancadas pela plataforma de *streaming* Netflix, *Dirk Gently's Holistic Detective Agency* foi produzida em conjunto com a *BBC America*, e adapta o livro de mesmo nome de autoria de **Douglas Adams** — mais conhecido por aqui como o pai da série de livros *O Mochileiro das Galáxias*.

Embora não seja estritamente fiel ao livro, a série traz de maneira magistral seu clima: uma sensação constante de confusão, por meio de cenas entrecortadas, com altas doses de humor negro e sarcasmo. Os personagens parecem vítimas constantes de um acaso quase cruel, mas que também movem a história.

Infelizmente, é difícil explicar o plot da série em poucas palavras. **Elijah Wood**, nosso eterno Frodo, usando ao máximo sua cara de cachorro abandonado, interpreta Todd Brotzmann, um carregador de malas de hotel. A história começa acompanhando mais um dia miserável de sua vidinha. Porém, uma série de acontecimentos esquisitíssimos se passa ao seu redor, culminando com seu encontro com o herói epônimo da série, o maravilhoso, simpático e completamente maluco Dirk Gently, o "detetive holístico", vivido por **Samuel Barnett**. O objetivo de Dirk é simples: resolver um mistério – o assassinato de Patrick String – mas seus métodos são confusos e incompreensíveis, e a história acaba mostrando outras buscas paralelas.

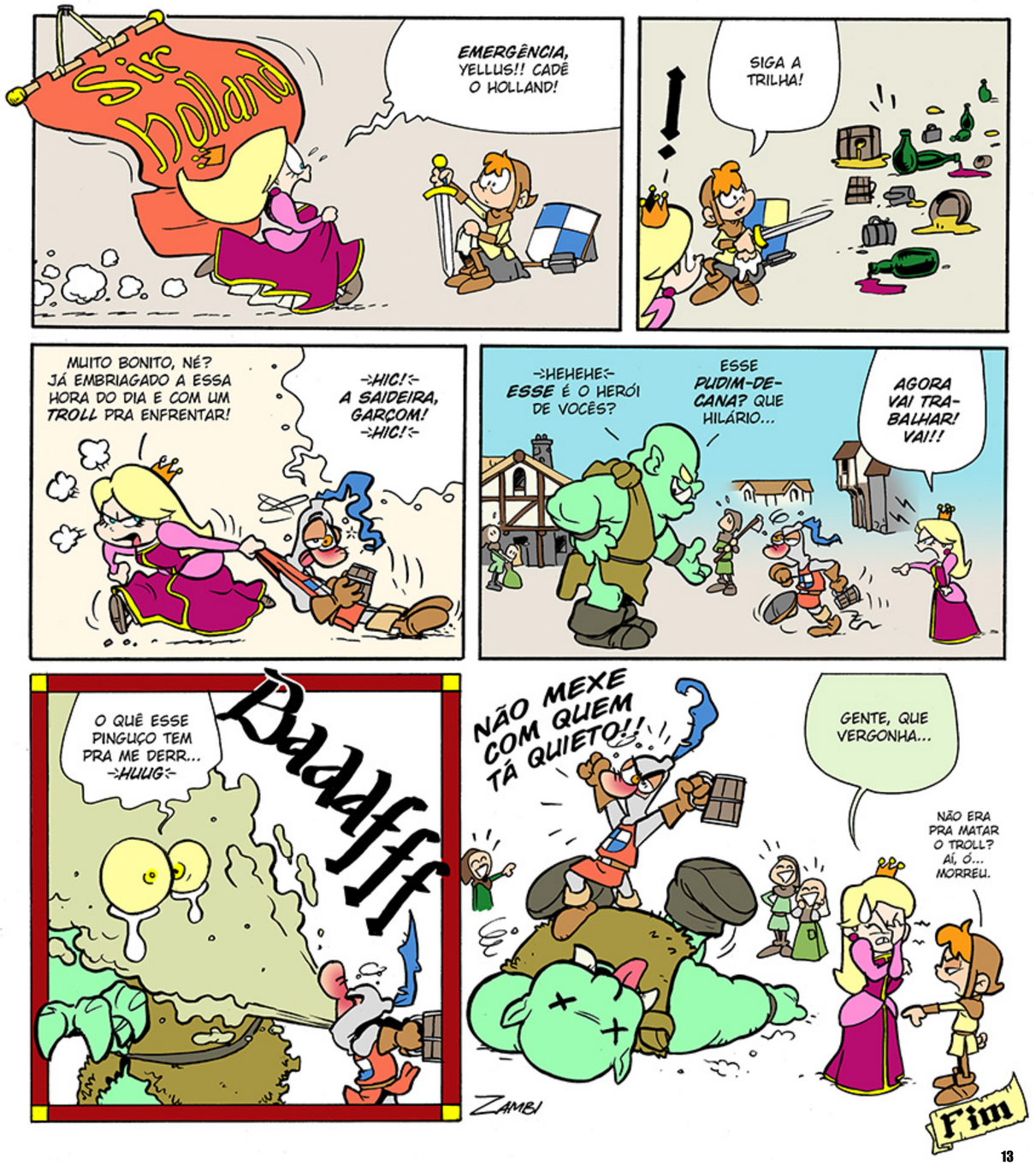
A principal delas é a caçada de Bart (**Fiona Dourif**), uma "assassina holística", que sabe que precisa encontrar e matar Dirk Gently, por alguma razão. Ela acaba recebendo a ajuda relutante de Ken, um hacker covarde.

Ao mesmo tempo, a polícia de Seattle e Farah, a chefe de segurança de Patrick String, procuram pela herdeira dele, Lydia Spring, que foi sequestrada. Há também o esquisito e desagradável Gordon Rimmer, de certa maneira o "vilão" da história, que só quer seu cãozinho corgi de volta.

Os personagens são simpáticos à sua própria maneira: depois de alguns episódios, mesmo Gordon se torna compreensível em seus motivos e atitudes. O clima geral é de uma ficção científica leve e sem muitas explicações, mais concentrada em contar uma história do que em discorrer sobre ciência porvir ou o comportamento humano.

Dirk Gently é uma série deliciosa e instigante que casaria perfeitamente com uma aventura de RPG!

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS



DICAS DE MESTRE

JOGADOR APELÃO!

Acredite, você ainda vai lidar com um desses

Não é a primeira vez que a *Dragão Brasil* fala sobre apelões, ou *powergamers*, ou ainda *overpowers*, entre outros apelidos. Jogadores que vasculham as regras, encontram combinações improváveis, e conseguem aquele combo capaz de matar o NPC mais forte do mundo de campanha.

Mesmo descrito como um teatro de improviso, uma arte dramática, um jeito divertido de contar histórias com os amigos, RPG ainda é um *jogo*. Tem regras. Tem *muitas* regras, que podem ser combinadas — fazer *combos* — de infinitas maneiras. Como o advogado que busca vencer uma ação, os jogadores exploram essas regras, tentam fazê-las funcionar a seu favor. Tentam construir um personagem mais eficiente naquilo que faz. Isso não é maldade, não é trapaça. É natural. Ninguém joga para perder.

Ao mesmo tempo, os jogos buscam ser justos e equilibrados, mas nem sempre conseguem. Deixam brechas, deixam falhas. Mesmo após meses de testes com milhares de participantes, surge *aquele* jogador usando *aquela* manobra *naquele* momento, dizimando o time adversário ou abatendo o chefão final na primeira rodada, sem chance de defesa. Isso é ainda mais comum em RPGs, com sua vastidão de regulamentos, e uma população de jogadores e mestres transbordando criatividade. Quem não se lembra, na primeira versão de *Dungeons & Dragons 3ª Edição*, da magia *harm* (*doença plena*), capaz de reduzir o alvo a 1d4 pontos de vida *sem direito a teste de resistência?!* Mesmo o jogo mais cuidadosamente planejado pode conter oportunidades para o apelão. Um traço racial, uma habilidade de classe, um talento, uma magia — que, combinado a outros, mesmo absolutamente dentro das regras, acaba chutando o balde.

Como os apelões são vistos, depende de cada grupo. Para alguns, apelar é apenas normal — explorar as regras, tirar vantagem delas, faz parte da brincadeira. Os jogadores tentam construir personagens melhores que seus colegas, encaram como uma competição de estratégia, querem ser os mais espertos. E para outros, os apelões são uma praga infernal que estraga tudo, acaba com toda a diversão. Após explorar toda a masmorra, quando o grupo finalmente alcança o covil do dragão vermelho... ele cai morto ao primeiro ataque do ranger/samurai/mestre iaijutsu combado. Aos demais, só resta olhar.

Os primeiros são ok, mas os últimos, não. RPG deve ser divertido para *todos*. Não só para o apelão.

Digo-te não!

Primeiro, pergunte-se: o personagem é *mesmo* apelão? Seu poder/manobra/magia é mesmo maior que outros parecidos dentro do jogo? Ele sempre triunfa quando os outros falham? Talvez ele apenas tenha sorte nos dados — e sorte não dura para sempre. Talvez você esteja oferecendo desafios fáceis demais. Como um teste rápido, compare as rolagens do suposto combado com os outros jogadores, sempre assumindo um resultado mediano nos dados (10 em 1d20). São muito diferentes?

Confirmando o apelão, vale lembrar: ter um personagem mais forte que os demais nem sempre é um problema. Há muitos grupos de heróis com um membro desproporcionalmente poderoso. Superman na Liga da Justiça, Thor e Hulk nos Vingadores, Jean Grey nos X-Men, Dr. Manhattan em *Watchmen*, Ikki de Fênix em *Cavaleiros do Zodíaco*. Ao mesmo tempo, quase todos esses grupos também têm heróis muito mais "fracos", humanos (quase) sem poderes. E mesmo assim, funcionam. Exceto por uma ocasional rivalidade Legolas/Gimli, um grupo de aventureiros não é um torneio para ver quem causa mais dano ou quem mata mais orcs. Aventureiros têm seus pontos fortes e compensam os pontos fracos dos companheiros. Isso é trabalho em equipe.

Isso quer dizer que um personagem forte não necessariamente estraga o jogo — desde que os outros também tenham chance de brilhar. Cabe a você, mestre, oferecer essas oportunidades. Enquanto o apelão-máquina-de-matar se ocupa com o dragão/monstro/vilão, preencha a cena com desafios para os outros jogadores. Há um clérigo? Esqueletos e zumbis erguem-se do chão. Há um ladino? Uma armadilha é ativada é o teto começa a descer lentamente. Há um arqueiro? Surgem inimigos distantes/voadores que o guerreiro não alcança. Nos quadrinhos, pouco importa a magnitude da ameaça cósmica, sempre há algo importante para o Arqueiro Verde e o Gavião Arqueiro flecharem.

E isso pode nem ser necessário. Alguns grupos, como aqueles habituados a games multijogador, assumem papéis e agem em conjunto. Um tanque para receber dano, um atacante para causar dano, um curandeiro, um controlador de área (alguém usando magias/armadilhas que afetam o campo de batalha). Para jogadores assim, ter uma máquina assassina na equipe é apenas parte da estratégia vitoriosa.

Hulk: apelão não. Parte essencial da equipe!

Quando nerfar

Mas digamos que o apelão não é bem-vindo. Seus combos acabam com batalhas que deviam ser longas e empolgantes. Os outros jogadores não passam de coadjuvantes para o apelão. São Guerreiros Z que só servem para apanhar até que Goku resolva tudo.

Há maneiras de lidar com isso. Aquela mais óbvia, claro, é *nerfar* o personagem combado — essa palavra nasceu no game *Ultima Online* e refere-se às armas de brinquedo *Nerf*, macias e inofensivas. Nerfar significa enfraquecer ou banir uma habilidade, magia ou item, para balancear as regras e permitir que outras habilidades/magias/itens continuem interessantes.

Quando percebem tais problemas, os próprios autores/desenvolvedores de jogos cuidam disso. Novamente em *D&D 3E*, o ranger ganhava *muitas* habilidades no 1° nível, mas *nenhuma* outra nos três níveis seguintes. Como resultado, apelões (ou nem tão apelões) só pegavam um nível de ranger e então trocavam de classe. Isso foi mudado na edição 3.5, distribuindo melhor suas habilidades. O talento Grandão, visto pela primeira vez em **Tormenta: Guia da Trilogia**, era forte demais; acabou nerfado (na verdade, ganhou pré-requisitos mais severos) no mais recente **Manual das Raças**.

Dê um jeito no apelão como fizeram com o Lanterna em *Odisseia Cósmica*

Claro, você não precisa ficar esperando por uma atualização. Você é o mestre, tem a palavra final sobre equilíbrio de regras, mesmo quando são oficiais e estão nos livros. Você pode proibir esta ou aquela regra antes mesmo da campanha começar, antes que os personagens sejam construídos. Vasculhe fóruns e comunidades, descubra se outros mestres acharam problemas. *Tormenta* tem um vasto **fórum** para discussão de regras.

Infelizmente, poucos mestres conseguem examinar e avaliar de antemão *todo* o material disponível para jogadores. Então é mais comum que o jogador esperto encontre a regra apelativa primeiro, revelando-a apenas em jogo. Nesse caso, mestre, não proíba de imediato. Deixe que o apelão use sua tática algumas vezes. Mas seja firme e avise: *"Essa apelação vai cansar!"* Cuide para que o apelão e todos em volta saibam que você fará algo a respeito. Muitas vezes, isso já basta. Temendo perder seu combo, o jogador deve moderar o uso da tática apelativa, guardando-a apenas para momentos decisivos.

Ou não. Sentindo-se esperto, amparado pelas regras oficiais, talvez o jogador ainda insista em seu combo.

Outro elemental do fogo?!

Talvez você não queira usar sua autoridade como mestre e apenas proibir o combo. Talvez prefira evitar um clima ruim. RPG é para ser divertido, afinal. Como combater a apelação inesperada?

Em primeiro lugar, não traga debates sobre regras para a mesa de jogo. Discussões assim podem ser desafiadoras, até empolgantes para alguns. Mas, na maioria das vezes, apenas deixam o jogo parado — e os outros jogadores entediados — enquanto vocês folheiam livros e caçam materiais online atrás de argumentos. Não faça isso. Não estrague o ritmo, não pare a aventura.

Quando a sessão de jogo acabar, então é hora de mergulhar nos livros. Confira a construção do personagem combado, estude suas habilidades, recalcule os bônus. Investigue se o jogador está *mesmo* obedecendo ao material oficial. Acredite, quase todos os apelões têm a capacidade de "ignorar" ou "esquecer" detalhes que, quando aplicados, fazem desmoronar o combo. E mesmo que esse seja o caso, não o acuse de trapaça. O esquecimento pode ser legítimo. Ora, todos temos tendência natural a preferir o que nos favorece e rejeitar o que nos prejudica.

O combo está ok? Comece a procurar contramedidas. Grande parte dos combos é baseada em usar muitos recursos para fortalecer uma única habilidade ou ataque, deixando o personagem ineficaz em tudo o mais — será fácil achar fraquezas.

O apelão consegue rolar críticos com 13 ou mais? Aumente a incidência de monstros imunes a acertos críticos, ou adversários com armaduras/talentos de fortificação. Sua classe de armadura vai a CA 50 e além? Que venham magias e ataques de toque. Tem uma espada mágica matadora? Espadas podem ser desarmadas ou até quebradas. Suas resistências chegam à Lua? Recorra a obstáculos ambientais, como um corredor estreito demais, impedindo um teste de Reflexos para esquivar-se do *relâmpago*.

"Isso é perseguição!" o apelão vai protestar. Claro, se o herói combado é uma máquina de disparar *bolas de fogo* maximizadas/potencializadas, e *todos* os monstros no caminho são imunes a fogo, será realmente injusto e sem sentido. Mas lembre-se, quanto mais os aventureiros lutam, mais conhecidos se tornam. Bardos cantam sobre suas batalhas em tavernas lotadas. Mesmo que suas lutas não sejam pessoalmente testemunhadas, ainda existe magia divinatória. Um vilão poderoso, inteligente, com recursos (o tipo de vilão que o apelão acredita vencer *fácil* com seu combo), estará prevenido. Instruirá e equipará seus capangas de acordo. Terá o item mágico exato para a situação.

Sobre exploração de fraquezas em apelões, a minissérie *Odisseia Cósmica* contém uma cena clássica para os fãs de super-heróis (atenção, *spoilers* à frente). Ajax, o Marciano (ou J'onn J'onzz) e John Stwart, o Lanterna Verde, rumavam para o esconderijo de um vilão pronto para explodir um planeta habitado. Após alguns confrontos, o Lanterna decidiu que J'onn era fraco demais, estava apenas atrasando-o. Prendeu o companheiro em uma bolha de energia e seguiu sozinho. Qual não foi sua surpresa ao alcançar a bomba de juízo final... *pintada de amarelo!* A cor contra a qual seu anel energético não tinha efeito!

Pode combar, maaas...

Estamos sendo pessimistas, presumindo que o apelão nunca vai largar o osso. Quando fica claro para todos que ele está estragando o jogo, poucos insistem em continuar. E quando o fazem, acabam misteriosamente "esquecidos", não convidados para as próximas sessões. Não culpe o grupo, nem o mestre, nem o RPG! Ninguém gosta de desperdiçar seu tempo livre com gente irritante!

Uma vez revelado o combo desleal e seu dano (ao jogo, não aos monstros), fale com o jogador. Há várias soluções possíveis:

• Deixe que ele reconstrua o personagem retroativamente, ou troque de personagem.

• Adicione uma limitação. Permita que o personagem continue usando o combo, mas apenas em certas condições. Por exemplo, o combo só pode ser usado uma vez por dia, ou consumindo pontos de magia, ou mesmo um ponto de ação.

• Equilibre a balança. O combo segue funcionando, mas o personagem recebe algum tipo de maldição por possuir tamanho poder. Por exemplo, sofre algum dano, ou transforma-se temporariamente em outra coisa.

• Equilibre o grupo. Apelões são chatos porque roubam a cena; simplesmente dê mais poder aos outros jogadores. Tome cuidado com essa solução, pois ela pode levar a uma corrida armamentista que pode acabar afundando o jogo num mar de combos insustentável. A não ser que seu grupo *realmente* goste de regras.

• Aproveite em campanha. Digamos que o combo não funciona mais, mas o personagem descobre que há uma maneira de reativá-lo. Será sua próxima aventura.

E mesmo quando tudo parece perdido, quando a campanha parece arruinada por um combo, nunca se esqueça: *é apenas um jogo*. Um jogo *sem competição*, sem um único vencedor. Uma reunião de amigos.

Não vale brigas. Não vale perder amizades.

PALADINO

Viva infinitas aventuras com os mundos de RPG da Jambô

Jambô
Livros divertidos

TIRO, PORRADA, BOMBA E MUITOS ROBÔS GIGANTES

TITANFALL

A GUERRA DOS TITÃS

No futuro, a humanidade chegou ao espaço, colonizando diversos planetas e sistemas estelares. É nos limites deste universo colonizado que fica a região conhecida como a **Fronteira**, formada por dezenas de planetas habitados, e também incontáveis outros que seguem inexplorados.

A maioria da humanidade jamais viajará tão longe do centro da civilização – mas ela é densamente povoada por pioneiros, exploradores, mercenários, foras-da-lei, piratas e outros tipos que busquem aventuras e oportunidades.

A Fronteira é muito rica em recursos naturais. Foi explorando tais recursos que a *Hammond Robotics* desenvolveu a tecnologia dos **titãs**: grandes máquinas humanoides de metal, descendentes distantes dos exoesqueletos experimentais do século XXI.

Além dos óbvios usos militares, titãs também são usados em missões de resgate no espaço, na exploração de ambientes inóspitos, além de indústrias pesadas como transporte e construção civil.

Mas existe o outro lado. A exploração de recursos leva ao esgotamento dos planetas, e a população local nem sempre vê com bons olhos a presença de grandes corporações mudando o modo de vida das suas comunidades.

Empresas com menos escrúpulos em geral passam por cima de tais dificuldades, esmagando aqueles que ficam em seu caminho. A maior destas é a **Corporação Manufatureira Interestelar** (ou IMC, na sigla em inglês), uma antiga subsidiária da *Hammond Robotics* que cresceu e se tornou um grande império comercial, explorando os recursos da Fronteira e usando de mercenários e forças paramilitares para abrir espaço onde encontra resistência.

Para enfrentar a IMC, a população de diversos planetas formou as **Milícias da Fronteira**. Trata-se de um grupo heterogêneo, formado por soldados oriundos de diversas origens, de idealistas de planetas idílicos lutando para preservar seu modo de vida até piratas e bandoleiros atrás apenas de um bom saque de cargas da IMC.

Para muitos, são um grupo terrorista, que ataca e destrói empreendimentos de uma grande corporação; para outros, são a esperança possível contra a exploração sem limites dos recursos da Fronteira.

A Guerra dos Titãs já começou. De que lado você ficará?

A CAMPANHA

A campanha de *Titanfall* normalmente envolve a guerra entre a IMC e as Milícias da Fronteira.

Pilotos de ambos os lados, bem como membros de companhias mercenárias, devem ser a maior parte dos personagens.

A pontuação recomendada é de 12 pontos. Destes, 5 devem ser gastos para cumprir as exigências do kit Piloto, descrito a seguir.

Piloto

Exigências: Aceleração, Aliado Gigante (veja abaixo), Esporte.

Função: dominante.

O piloto é o grande herói da Fronteira. Seja no comando de um titã da IMC, como um mercenário contratado, ou um herói popular das Milícias, é frequentemente a sua atuação que determina a vitória ou derrota no campo de batalha.

Diferente de um piloto de mecha tradicional, um piloto de titã deve ser capaz de combater com a mesma iniciativa e desenvoltura dentro e fora da sua máquina. No meio da ação, ele deve ser capaz de descer do *cockpit* rapidamente para cumprir um comando no chão, desviando de tiros e correndo por entre locais fechados com técnicas avançadas de *parkour*, e então voltar rapidamente para a máquina a tempo de dar prosseguimento ao combate de gigantes.

Pilotos são credenciados através de uma série de certificados, que garantem sua proficiência nas diversas áreas em que os titãs são utilizados. A mais prestigiosa destas certificações é a Certificação de Combate Completo, que, através de uma série de testes de grande dificuldade, atesta a capacidade do piloto no combate entre titãs. Apenas os melhores soldados de suas tropas conseguem esta certificação, sendo vistos geralmente como a elite dos seus exércitos, a quem os jovens recrutas olham com admiração, desejo e mesmo um pouco de inveja.

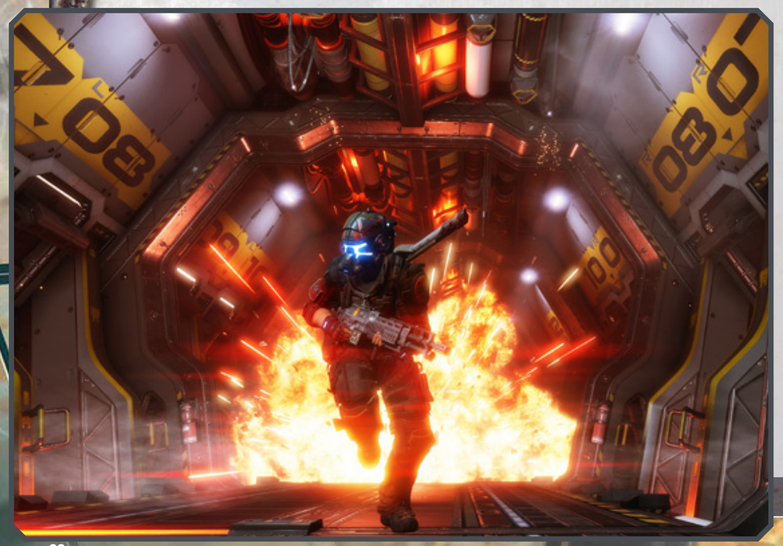
Aliado Gigante (2 pontos). Você possui um Aliado, com pontuação definida seguindo as regras normais (**Manual 3D&T Alpha**, pág. 29), mas pertencente a uma escala superior à sua (Sugoi, no caso de um personagem Ningen).

Arpéu. Usando um cabo de aço com arpéu, você é capaz de escalar superfícies à velocidade normal sem precisar de testes de perícia. Além disso, pode se balançar pelo ar à velocidade normal, como se estivesse se movendo em terra firme, desde que existam pontos altos no ambiente onde prender o gancho.

Mochila propulsora. O piloto possui uma mochila propulsora que o permite estender saltos e correr pelas paredes. Sua distância máxima de salto é dobrada, e ele sempre sofre o dano mínimo em quedas (por exemplo, 3 se for uma queda de 3d).

Parkour. O piloto não sofre penalidades por se mover em terrenos difíceis, sempre podendo se movimentar à velocidade máxima. Além disso, pode gastar um movimento para receber um bônus de H+2 em qualquer teste que envolva movimentação (como esquivas ou fugas) durante uma rodada.

Rodeio. Usando uma ação completa e passando em um teste de Esporte, você pode escalar um titã inimigo (se tiver a habilidade arpéu, não é necessário teste). Enquanto estiver no topo, não pode somar a Habilidade na FD nem se esquivar, e deve usar um movimento e passar em outro teste de Esporte em toda rodada para não cair. Pode também usar sua ação para atacar o titã, que é considerado indefeso, mas mantém o bônus pela diferença de escala; ou roubar a sua bateria externa, fazendo-o perder 1 ponto de Resistência. A bateria roubada pode ser dada a outro titã, que recuperará imediatamente 5 PVs e PMs ou, se já estiver com ambos no máximo, receberá um bônus de R+1 até o fim do combate, aumentando também os seus PVs e PMs atuais. Um piloto só pode carregar uma bateria roubada de cada vez, e nenhum titã pode receber mais do que 1 ponto de Resistência bônus por baterias extras.



OS TITÃS

Os titãs são os donos dos campos de batalha na Fronteira, usados tanto pelos mercenários contratados pela IMC, como pelas Milícias que os combatem. Durante uma batalha, eles são guardados em naves de transporte na estratoesfera, onde são montados e equipados para o combate, aguardando o comando do piloto no chão para realizar a *titanfall*, ou lançamento do titã — seu envio para o campo de batalha. Uma vez chamado, o titã chegará no início da próxima rodada do piloto.

O titã é otimizado para que o piloto seja capaz de entrar e sair rapidamente, sem prejudicar o fluxo da ação. Uma vez que a máquina esteja no chão, basta uma ação para ele ser colocado pelo próprio titã no *cockpit* e todos os sistemas de comando serem ativados. Do lado de dentro, o piloto é reconhecido através de uma conexão neural; cada titã reconhece apenas um piloto, travando os sistemas caso outro tente comandá-lo. A troca do piloto reconhecido só pode ser feita pelo piloto anterior, pelo comando da missão, ou invadindo e hackeando o sistema de alguma forma.

Todo titã conta com uma inteligência artificial rudimentar, capaz de se proteger de inimigos e oferecer apoio tático mesmo sem um piloto no comando, bem como de fazer análises do campo de batalha e sugestões de cursos de ação. Seu verdadeiro potencial, no entanto, só se revela quando há um piloto habilidoso dentro do *cockpit*. Embora tratem-se de máquinas frias e sem emoções, não é incomum que pilotos se apeguem às vozes sintéticas que ouvem quando estão na cabine de comando, tratando-as como um amigo íntimo.

Combatendo um titã. Todo titã é um construto pertencente à escala Sugoi. Isso quer dizer que seus ataques e defesas são multiplicados por 10 quando ele enfrenta personagens Ningen, inclusive pilotos fora de suas máquinas. É parte da razão porque são oponentes tão temidos: sua presença em meio a soldados comuns leva à dizimação de tropas inteiras!

Como é comum que um piloto entre e saia constantemente do seu titã, no entanto, ele se verá com alguma frequência batendo de frente com os gigantes em combate. Para aumentar suas chances de sobrevivência, você pode usar as seguintes regras.

Esquivas. Acertar um alvo tão pequeno é difícil quando se comanda uma máquina do tamanho de um titã! Quando um piloto Ningen enfrenta um mecha Sugoi, ele recebe um bônus de H+5 nas suas jogadas de esquiva.

Dano Gigante (+2 pontos, +10 PMs). Esta ampliação para Ataques Especiais pode ser usada para representar armas de grande porte, como lança-foguetes e canhões de plasma, capazes de danificar titãs. Ela aumenta a escala do ataque em um nível: um piloto Ningen utilizando um ataque com Dano Gigante atingiria escala Sugoi; e um titã, se tiver um poder tão

destruidor que mereça o uso da vantagem, chegará até a escala Kiodai!

Caso um titã esteja Perto da Morte, ele pode iniciar uma sequência de autodestruição para tentar levar junto inimigos próximos. O piloto é ejetado a uma distância segura, enquanto a máquina se desfaz em uma grande explosão. Realizar a sequência de autodestruição requer uma ação completa, e possui um efeito semelhante à magia Explosão (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 94), considerando a quantidade de PMs gastos como o dobro dos PVs restantes da máquina. Por exemplo, se o titã estiver com 3 PVs quando se autodestrói, é como se tivesse gasto 6 PMs na magia, causando H+3d de dano em todos à sua volta.

É comum que as naves de transporte carreguem diversos chassis de titãs, que podem ser montados e equipados rapidamente caso seja necessário. Assim, caso um titã seja destruído, o piloto, se tiver sobrevivido, pode logo solicitar uma nova máquina. Ela ficará pronta em 1d rodadas, quando passará a aguardar o comando para realizar a *titanfall*. No entanto, titãs ainda são máquinas caras, e pedir que um novo chassi seja equipado possui um custo alto para o piloto: 5 PEs.

Outras regras avançadas para usos de mechas em jogo podem ser encontradas nos livros **Brigada Ligeira Estelar** e **Manual do Defensor**.

CHASSIS DE TITÃS

Para melhor representar os titãs que aparecem no jogo, todos os modelos a seguir foram construídos com 15 pontos. O mestre tem a opção de permiti-los da forma como estão, mesmo que a pontuação dos personagens seja menor; ou pedir aos jogadores que os personalizem, retirando equipamentos e vantagens que achem desnecessários para chegar à pontuação correta.

Ion

"*Lasers*": eis a melhor definição do titã *Ion*. Seus equipamentos e capacidades utilizam energia na sua forma mais pura, com resultados muitas vezes devastadores. Possui como arma principal um rifle de energia, e um canhão de laser concentrado como arma secundária. Como equipamento defensivo, utiliza um escudo de vórtice energético que bloqueia projéteis atirados contra ele, e então os joga de volta contra o próprio adversário que os disparou! Sua arma máxima, no entanto, é revelada quando ele abre o núcleo do torso, e dispara uma devastadora rajada de energia contra os adversários na sua frente: um poder assustador, mas que só pode ser usado poucas vezes por combate!

F1 (esmagamento), H1, R3, A2, PdF2 (fogo)

15 PVs, 25 PMs

Vantagens/Desvantagens: Mecha; Ataque Especial (PdF - Dano Gigante), PMs Extras, Reflexão.

Legion

Legion é o peso pesado dos titãs, capaz de resistir a uma grande quantidade de tiros com poucos arranhões. É equipado com uma grande metralhadora giratória com um pequeno escudo de partículas sobre o cano, que permite a proteção contra ataques frontais. Seus modos de tiro incluem tanto a rajada como o de tiros únicos, feitos com todos os canos simultaneamente, para um dano maior. Também possui um sistema muito eficiente de mira automática. Tanto poder, no entanto, vem com um preço: é um titã lento e desajeitado, facilmente vencido em disputas de mobilidade.

F1 (esmagamento), H1, R4, A3, PdF2 (perfuração)

20 PVs, 20 PMs

Vantagens/Desvantagens: Mecha; Armadura Especial (A+1), Ataque Especial (PdF - Teleguiado), Deflexão, Tiro Múltiplo, Ponto Fraco.

Northstar

Northstar é o titã franco-atirador. Equipado com um motor propulsor de voo, pode pairar pelo ar enquanto mira seu rifle de energia, atingindo alvos distantes com rajadas de extremo poder. Também possui lança-mísseis nos ombros capazes de causar estragos rapidamente em um alvo que o ameace. É, no entanto, um titã frágil, que resiste a poucos golpes antes de parar de funcionar. Para evitar que os inimigos se aproximem, conta com um sistema de discos-armadilha, que os prende ao chão com fortes cabos de aço.

F1 (esmagamento), H1, R2, A2, PdF3 (fogo)

10 PVs, 10 PMs

Vantagens/Desvantagens: Mecha; Ataque Especial (PdF), Paralisia, Tiro Carregável, Voo.

Ronin

Ronin é o titã para os que querem trazer uma espada para uma briga de armas de fogo. É focado na mobilidade, e especializado em flanquear inimigos e realizar ataques surpresa de "bater e correr". Possui uma espingarda de três canos de curto alcance; sua arma mais característica, no entanto, é a gigantesca espada de aço que usa para desmontar titãs com poderosos ataques corporais, além de bloquear balas e projéteis. Ela possui ainda um núcleo de energia que pode ser usado para aumentar o poder dos golpes, ou para disparar uma rajada de energia cortante. É, no entanto, um titã frágil, que depende da sua capacidade de distorcer o espaço para escapar e evitar os ataques inimigos.

F2 (corte), H1, R2, A2, PdF1 (esmagamento)

10 PVs 10 PMs

Vantagens/Desvantagens: Mecha; Ataque Especial (F – Perigoso), Ataque Especial (PdF – Penetrante), Deflexão, Teleporte.

Scorch

Scorch, cujo nome é uma abreviação de *scorched land* (ou terra devastada), é um titã de controle de área que utiliza o fogo tanto para o ataque quanto para a defesa. Sua arma principal é um lança-granadas incendiárias, seu arsenal secundário é composto por bombas e armadilhas flamejantes, e mesmo seu equipamento de defesa é um escudo de plasma, que derrete as balas atiradas contra ele e pode até mesmo ser usado para atacar titãs que se aproximem demais!

F1 (esmagamento), H1, R3, A3, PdF4 (fogo)

15 PVs, 15 PMs

Vantagens/Desvantagens: Mecha; Ataque Especial (PdF), Deflexão, Toque de Energia.

Tone

Um titã equilibrado entre ataque e defesa, as habilidades de *Tone* são baseadas em detectar inimigos e eliminá-los com o máximo de eficiência. Além de um poderoso rifle de cargas explosivas, é equipado com um sonar e um conjunto de mísseis teleguiados. Como medida defensiva, é capaz de criar à sua frente uma resistente barreira de partículas, que também pode ceder para proteger aliados.

F1 (esmagamento), H1, R3, A2, (4) PdF2 (esmagamento)

15 PVs, 15 PMs

Vantagens/Desvantagens: Mecha; Armadura Especial (A+2), Ataque Especial (PdF – Teleguiado), Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Visão de Raio-X).

BRUNO "BURP" SCHLATTER

FAZENDO DRAMA

Tragédia, tristeza e melancolia animando a sua história

TOOLBOX

Artax, o cavalo de Atreyu, afundando nos Pântanos da Tristeza, em *A História Sem Fim*. O monólogo de Roy Batty sobre "lágrimas na chuva", em *Blade Runner*. A Supergirl morrendo nos braços do primo, em *Crise nas Infinitas Terras*, a Deusa dos Elfos, recusando-se a defender seus filhos ou a si mesma, em *O Terceiro Deus*. Todos estes momentos têm algo em comum: são tristes. Seu objetivo é nos deixar arrasados, nos forçar a sofrer junto com os personagens, talvez até arrancar algumas lágrimas.

Sim, leitor, hoje vamos discutir como usar um dos truques mais sujos no arsenal de um mestre de RPG ou escritor: o drama! Peguem seus lencinhos e preparem a desculpa de que é só um cisco no olho, pois desta vez nenhum coração vai permanecer inteiro!

Hey, Jude, pra que chorar?

Vamos começar da maneira tradicional: perguntando por que usar este elemento em nossas histórias. Por que, afinal, alguém gostaria de sofrer emocionalmente? Por que ler ou jogar algo que vai discutir algumas das piores faces da vida?

A resposta é simples. Contamos histórias, na mesa de jogo ou na página escrita, para compartilhar experiências e emoções. É claro, provavelmente você tem na cabeça histórias que estão loucas para sair, e deseja mostrá-las ao mundo. Mas pense bem: se você tirar todas as emoções dessas histórias, elas continuam sendo especiais? Digamos que você transforme as sagas que quer compartilhar em relatos factuais, sem explorar o que acontece internamente com os personagens. Provavelmente toda a graça foi embora, certo?

Na minha opinião, o principal motivo para alguém criar narrativas é estabelecer conexões emocionais com outras pessoas. Como seres humanos, temos absoluta necessidade disso — mesmo que tenhamos vontade de ficar o dia inteiro em casa jogando videogame, em algum momento precisamos nos conectar, inclusive através de narrativas ficcionais. Aí entra o drama: enquanto aventura pode fazer nosso coração acelerar e terror pode nos fazer temer pelos protagonistas, é através do drama que temos uma conexão mais real com os personagens e, através deles, com o autor. A maioria das pessoas nunca passou pelo tipo de combates e correrias que são rotina para um herói de ação — assim, nunca consegue entender exatamente aquilo pelo que ele está passando nesses momentos. Também (esperamos!) dificilmente já passou por momentos de pavor que assombram as vítimas de uma história de terror. Mas todos já tivemos momentos de perda, desesperança e talvez até mesmo tragédia. Através do drama, conseguimos nos conectar de um modo muito mais real.

O drama aproxima os protagonistas de nós. Após passar alguns momentos reais e humanos com eles — ou seja, após experimentarmos na narrativa algumas situações de tristeza e perda — até mesmo as sequências de ação, terror ou comédia serão mais efetivas. Quando os personagens não têm qualquer tristeza ou vulnerabilidade emocional, nossa tendência é achar, mesmo que de forma inconsciente, que eles também não são vulneráveis fisicamente. O guerreiro passa a ser visto como uma máquina de lutar, que nunca será ferida. O mago é um mero canhão de bolas de fogo, e nunca estará em risco. Da mesma forma, personagens em histórias de terror serão só vítimas, ou só palhaços em histórias de humor... Tudo tem mais emoção, mais adrenalina e mais graça quando acontece com *pessoas*. E pessoas, sem exceção, passam por drama.

Certo, então já sabemos por que colocar nossos personagens no moedor de carne emocional. Estamos prontos para despejar um oceano de tragédias sobre os infelizes! Mas primeiro vamos perguntar: o que é drama? O que é tragédia? Basta fazer eles contraírem doenças incuráveis, perderem todos os amigos e familiares e ainda por cima serem mordidos por seu hamster de estimação? Tragédia, para funcionar, exige regras. Felizmente, pessoas bem mais inteligentes do que nós já se preocuparam com isso — entre elas, um tal de Aristóteles, há mais de 2.000 anos. Vamos ver o que ele tem a dizer.

Para os gregos antigos, uma tragédia era uma narrativa que terminava pior do que começava. Embora nós não vamos seguir todas as diretrizes de Aristóteles e sua turma (e nem transformar esta coluna num tratado pseudoacadêmico de teatro clássico), esta regra vai nos servir muito bem, pois é prática e metódica.

Se você quer criar drama em sua narrativa, faça um planejamento, ou até mesmo um gráfico, traçando a jornada pessoal dos protagonistas, e tenha certeza de tornar tudo cada vez pior. Pode haver momentos de esperança e felicidade, mas de modo geral deve haver um declínio no estado do personagem em relação ao começo. Isso é extremamente útil no RPG e na literatura fantástica porque elimina um dos grandes problemas para criar drama nesses gêneros: a escalada de poder dos heróis. No RPG, começamos como

panacas de 1° nível e acabamos como semideuses de nível épico. Na fantasia medieval, em geral vemos um protagonista ter um começo humilde e tornar-se um herói ou rei. No entanto, nada disso impede o drama: você só precisa fazer com que, a cada etapa de poder no mundo físico que o personagem conquiste, haja um "preço", uma derrocada equivalente no mundo emocional/interior.

Vamos aos exemplos! Talvez a maior saga de toda a literatura heroica seja o ciclo do Rei Arthur. Contada e recontada milhares de vezes, a história de Camelot e dos Cavaleiros da Távola Redonda é uma tragédia perfeita. Em essência, Arthur era um escudeiro que descobre ser o herdeiro por direito do trono da Britânia, numa época em que os temidos saxões estão invadindo o reino. Ele cresce e se torna um rei justo e poderoso, detendo a invasão. Tem um melhor amigo (Lancelot, o melhor cavaleiro do mundo) e uma esposa por quem é apaixonado (Guinevere). No entanto, quando Camelot está no auge, Lancelot e Guinevere se apaixonam. Isso é uma tragédia para todos os envolvidos: na maior parte das versões da história, nenhum dos amigos deseja trair o outro, mas a paixão de Lancelot e Guinevere é incontrolável. Ao mesmo tempo, o filho ilegítimo de Arthur, Mordred, trama contra o pai. No final, com Camelot dilacerada pelo triângulo amoroso, Arthur é morto pelo próprio filho. A Britânia não consegue resistir ao ataque dos saxões sem a liderança do rei. Cortinas, fim — um fim bem pior que o começo, com o garoto humilde se descobrindo rei.

As lendas arthurianas funcionam tão bem porque mostram que mesmo reis e cavaleiros estão vulneráveis aos mesmos eventos que perseguem as pessoas comuns: traições, fim de relacionamentos, erros do passado que causam problemas no futuro. O Rei Arthur nos ensina uma das melhores maneiras de usar tragédia em uma narrativa: ligar drama emocional a uma derrota no mundo físico. Sem filho ilegítimo e sem triângulo amoroso, Camelot não cairia.

Caminho sem volta

Outra regra vinda dos gregos é que a tragédia muitas vezes é provocada por personagens que cometem erros em sucessão, e logo se veem em situações sem saída. Pior: mesmo que notem o lamaçal onde estão se enfiando, eles não podem evitar entrar ainda mais fundo. Talvez o exemplo mais clássico seja a história de Édipo: sob a profecia de que iria matar seu próprio pai e casar com sua mãe, Édipo é mandado para longe, ainda bebê. No entanto, volta anos depois, sem saber que aquela é sua terra natal. Encontra o rei do lugar e mata-o, sem saber que ele era seu pai. Então casa-se com a rainha, sua mãe. Quando descobre a verdade, Édipo fica tão horrorizado que arranca os próprios olhos!

Uma boa situação dramática está diretamente ligada aos personagens e suas personalidades, e é inevitável. O modo como eles são dita os erros que cometerão. Na época dos gregos antigos, esses erros em geral diziam respeito a orgulho e desafio aos deuses, mas pode ser qualquer coisa. O destino trágico de Glórienn, em *O Terceiro Deus*, é um exemplo disso (spoilers à frente!). Glórienn, a Deusa dos Elfos, é mostrada como melancólica, deprimida e desesperada desde **O Inimigo do Mundo**, o primeiro livro da *Trilogia da Tormenta*. Quando chegamos a *O Terceiro Deus* (o terceiro livro da trilogia), sabemos que a tristeza de Glórienn já provocou vários desastres, entre eles a chegada da própria Tormenta. Sabemos que ela está tão paralisada pela própria autopiedade que não consegue sair do buraco onde se encontra. Então ela é atacada dentro de seu próprio reino, onde é onipotente. Se Glórienn *quisesse,* ela poderia dizimar os inimigos com um pensamento. Mas sua tristeza, passividade e melancolia impedem isso. No final, Glórienn é obrigada a fugir, perdendo seu reino e deixando de ser uma deusa maior, abandonando todos os elfos. É algo egoísta e fraco. Mas, segundo a trajetória dela, inevitável.

Na tragédia grega costumava haver o "coro": um grupo de pessoas de baixa estirpe (escravos, cidadãos comuns, etc.) que notavam os erros do protagonista trágico e comentavam sobre ele. Contudo, como não tinham o mesmo status social que os personagens principais (que costumavam ser reis, nobres e heróis), nada podiam fazer para deter o turbilhão. Esta técnica é muito útil para deixar claro ao seu público que o personagem trágico está cometendo erros. Que aquele comportamento não é considerado "normal" pelo autor. Mas lembre-se de colocar essa percepção em personagens que não podem fazer nada para ajudar!

Talvez apenas o narrador, no caso de um romance ou conto, note as bobagens dos protagonistas. Talvez, numa aventura de RPG, os próprios jogadores notem as burradas de um personagem do mestre, mas ele é um rei, herói épico ou arquimago, e não dá bola para "meros novatos". A sensação de ver alguém afundando numa situação dramática sem poder ajudar é angustiante. E, neste caso, *queremos* criar angústia no público!

É claro que nem todas as situações dramáticas são provocadas pelos protagonistas, e nem todas exigem uma voragem de escolhas fatais até um final tenebroso. Muitas vezes, só queremos pontuar a narrativa com drama, e nossos personagens não têm culpa de nada. Isso pode ser feito, é claro, mas é preciso tomar cuidado para não confundir uma tragédia que não é culpa do personagem com um acidente. Acidentes, em qualquer tipo de narrativa, devem ser evitados — o protagonista contrai uma doença por puro azar, é atropelado ou fulminado por um raio. Isso, infelizmente, acontece na vida real. Mas a diferença entre a vida real e a ficção é que a ficção precisa fazer sentido. Então nossos momentos dramáticos precisam estar ligados à trama.

Se você quer lidar com uma doença grave (tema pesado), o melhor é inseri-la logo no início da narrativa, tornando-a o status quo da história — ou seja, o "estado natural", de onde toda a trama parte. Uma doença que chega sem aviso no meio da trama muitas vezes é vista como traição pelo público, já que não há nenhum tipo de aviso ou qualquer meio de evitá-la. É por isso que, em histórias que lidam com doenças, muitas vezes o personagem é mostrado tossindo sangue logo no começo: é uma forma de mostrar ao público que nem tudo está bem com sua saúde, e evitar a sensação de traição quando ele morrer ou adoecer irremediavelmente. O mesmo vale para outros tipos de tragédias que chegam sem provocação: tente inserir uma semente logo no início. Digamos que você simplesmente *precisa* fazer seu protagonista ser atropelado. O melhor é mostrar um motorista perigoso ou bêbado logo no início da história. Pelo menos assim o público vai estar preparado.

Tenha em mente que histórias nas quais a tragédia chega sem que ninguém tenha culpa em geral oferecem algum tipo de redenção. São os famosos filmes e livros "água com açúcar", nos quais o protagonista come o pão que o diabo amassou, mas dá a todos "uma lição de vida", mostrando-se grato pelos momentos de felicidade que conseguiu ter, ou deixando claro o quanto a família e os amigos são importantes.

Enquanto, numa tragédia provocada pelo personagem, o bom final é um final desesperador, numa tragédia sem culpados o bom final é aquele que mostra esperança. Imagine a história de alguém que adoece, fica triste e amargurado, não aprende lição nenhuma e depois morre em agonia. Seria uma narrativa completamente sem sentido, tão sombria que se tornaria inverossímil — *mesmo que na vida real isso aconteça o tempo todo.*

Mapa da tragédia

Certo, já temos alguns tipos de tragédias e já discutimos sobre Aristóteles numa revista de RPG. Resta a pergunta mais importante: como inserir isso numa narrativa? A resposta que mais me agrada é uma variação do famoso ditado "escreva sobre aquilo que você conhece". Para criar drama, vamos achar o "mínimo denominador emocional comum" entre nós e o público. Já explico o que vem a ser isso.

Você precisa usar sua própria experiência — eis porque as histórias costumam ficar mais maduras à medida que nós também amadurecemos. Tome alguma experiência que você tenha tido e que tenha causado sofrimento, ou pelo menos uma resposta emocional muito forte. Então tire dela absolutamente todos os elementos materiais e reais, deixando apenas o âmago emocional. Exemplo: digamos que você passou pelo término de um relacionamento. A sensação de perda, abandono e talvez até traição é palpável. Agora tire toda a roupagem de relacionamentos e a história do casal, deixando apenas as sensações que você experimentou: primeiro uma ligação forte com alguém, depois um afastamento gradual, então um rompimento abrupto, privando-o do contato com essa pessoa.

Isso pode ser munição para uma história. Digamos que o protagonista é muito ligado com sua mãe, mas ela começa a se interessar por magia negra. Quanto mais ela se interessa, mais mãe e filho se afastam, pois o filho desaprova as ações da mãe. Isso progride até que um dia a mãe faz um ritual que não compreendia direito e é possuída por um demônio. Subitamente, o vínculo é rompido e o filho se vê sozinho. É uma história muito simples, certo, mas não tem nada a ver com o rompimento de um relacionamento, compartilhando da mesma bagagem emocional. É claro que você poderia criar essa história a partir do zero. Mas, como narrou-a a partir de uma experiência emocional real, isso ressoará de forma bem mais profunda com o público. Você estará tocando cada pessoa que já teve um afastamento e rompimento com alguém — seja um namorado/a, seja um amigo ou mesmo um familiar. Você criará a conexão de que falamos lá no início.

Procure afastar sua história da experiência real o máximo possível — de preferência, bem mais do que eu afastei no meu exemplo. Se você vai partir da experiência de ter perdido um amigo para as drogas, não faça com que o protagonista perca alguém para uma droga mágica.

Em vez disso, faça com que um amigo do protagonista se envolva num culto a deuses profanos ou num grupo de aventureiros que faz missões arriscadas demais. Tire tudo que é pessoal seu, deixe só a emoção pura, e coloque outra roupagem sobre ela.

Por fim, lembre-se de colocar pelo menos alguns momentos felizes na sua narrativa. Tragédia constante, além de ser cansativa, pode muito facilmente cair no ridículo. Existem obras que lidam com puro drama o tempo todo, mas em geral são histórias sobre tragédias reais, que já nos deixam emocionados desde o começo, pois já estamos afetados por elas. Numa narrativa ficcional, se os seus personagens *só* sofrerem, o público vai identificá-los como "máquinas de sofrer" — de forma parecida com a "máquina de lutar" que discutimos no começo. Só existe empatia com um personagem que passa por todos os lados da experiência humana. E isso envolve rir, amar, divertir-se e ter algum tipo de sucesso, além de apenas passar por tragédias.

A arte do drama é a arte do truque sujo. Você precisa dar esperança ao seu público para poder puxar o tapete de debaixo de seus pés. A lenda arthuriana só é trágica porque Camelot chegou a ser gloriosa e o Rei Arthur parecia capaz de salvar a Britânia. Se Camelot fosse um pardieiro e Arthur fosse um covarde imbecil, sua queda seria previsível e chata. E, pior ainda, não nos importaríamos com ela. Se, na *Trilogia da Tormenta*, os heróis não triunfassem às vezes, nem temeríamos por Glórienn, só acharíamos que ela seria mais uma sofredora fracassada como todos os outros. Voltando ao que falamos sobre contraste uns meses atrás: só existe tragédia quando existe felicidade.

Final triste

Agora você tem um bom conjunto de ferramentas para criar grandes tragédias que vão durar milhares de anos, como os gregos. Ou pelo menos para fazer os jogadores sofrerem na sua campanha.

Lembre-se apenas de que a tragédia pode ser injusta com os protagonistas, mas não com o público. Se você fizer uma bigorna cair em cima de um personagem, sem aviso algum... Seus leitores ou jogadores podem pegá-lo, e então talvez você sofra uma tragédia ou duas.

LEONEL CALDELA

Gazeta do Reinado

Tempos conturbados esses que vivemos. Desenhos misteriosos, navios que ressurgem após anos naufragados. Cientistas loucos, candidatos a reis e campeões nas arenas de batalha. Ainda bem que podemos contar com a Gazeta para nos manter por dentro das últimas notícias do mundo de Arton!

NAVIO ATACA NA COSTA DE WYNLLA

Uma antiga embarcação naufragada próximo a Kresta, na costa de Wynlla, ressurgiu recentemente tripulada por dezenas de homens-peixe. O navio, uma galé movida a remos chamada Prógono, afundou há mais de dez anos, quando foi envolvida pelos efeitos de uma rara área de Magia Caótica surgida em pleno oceano. E embora o casco continue arruinado, ela voltou a navegar.

O novo capitão da Prógono, que atende pelo título de Vice-Cônsul de Apnéia, Rodóstomo IV, não parece ter intenções hostis contra o povo de Kresta, apesar de que alguns homens-peixe já tenham sido vistos rondando a região portuária, envolvidos em brigas e outras escaramuças menores. Um ataque coordenado dessas criaturas não foi completamente descartado pela milícia.

Contudo, o próprio Vice-Cônsul, em entrevista exclusiva para a Gazeta, descartou esses boatos. Ele afirma que suas intenções são as melhores possíveis, e que ele ficará muito feliz em realizar grandes feitos nesta que é a cidade portuária mais importante da região. Como Vectora não passa por Wynlla, o porto de Kresta é o principal exportador de itens mágicos, poções e pergaminhos do reino da magia.

O que é o Círculo?

Poucas semanas após o agitador Ahik Gravardes ser preso em Portsmouth pelas tropas do Conde Ferren Asloth, uma série de estranhos ataques têm sido registrados em diversos lugares do reino. Entre eles, algo em comum: um círculo arcano com um olho no centro, como uma espécie de assinatura do grupo terrorista.

O bando, apelidado pelos membros da milícia como O Círculo, faz uso não autorizado de magia no território do reino, colocando em perigo a população que conta com a bondade e o zelo do Conde Asloth.

Não há certeza sobre os objetivos ou a natureza dos ataques. Teoriza-se que todos eles estejam de alguma forma ligados a um plano maior, ainda desconhecido. Outros defendem que os temíveis bruxos estariam conjurando uma grande magia para libertar o líder Ahik dos calabouços do Castelo Wallach.

Porém, além dos desenhos místicos e de boatos de que membros do Círculo estariam recrutando aventureiros, nenhuma tentativa real de ataque a capital ocorreu até o fechamento desta edição.

Novo campeão na Arena Real de Tiberus

A Arena Real é a sede dos jogos de gladiadores de Tiberus, capital do Império de Tauron. Com doze eventos oficiais anuais, os minotauros sempre encontram um pretexto para realização dos jogos, e dessa vez foi em comemoração ao aniversário da vitória do reino nas Guerras Táuricas.

Após duas semanas de combates e apresentações, Oxnard, o Terrível, sagrou-se campeão do torneio, cuja premiação incluía além de vastas riquezas, um harém. O símbolo da vitória foi entregue a ele em uma cerimônia que contava com a presença do próprio Imperator Aurakas. Há ainda aqueles que especulam que por essa conquista, Oxnard tenha recebido o título de Campeão do Reino, um costume ancestral há muito não visto em Arton.

Oxnard é um minotauro grande até mesmo para os padrões táuricos, com a pele totalmente negra e os pelos avermelhados, coloração que ele atribui ao banho de sangue nos quais transforma todas as suas lutas. Também chama a atenção os chifres completamente brancos e afiados, apontados para frente e a tatuagem de um demônio vermelho com a cabeça em chamas que carrega nas costas.

Eranko, a Ferida Aberta pela Tormenta

Um nome vem ganhando notoriedade nos vários reinos que compõem a União Púrpura, alimentado por histórias sobre batalhas terríveis contra os clãs que procuram reerguer-se após a passagem do algoz da Tormenta, o Crânio Negro, há alguns anos. Trata-se de Eranko, a Ferida Aberta.

As descrições da real aparência de Eranko variam, mas uma característica é repetida em todos os relatos: um corte longo que divide o tronco do guerreiro em dois, de onde se pode ver matéria vermelha pulsando sangue venenoso em torno de um coração repleto de garras e presas.

Não há um consenso sobre a real natureza de Eranko. Sabe-se que ele é nativo do reino de Atalaka, tanto que a maior parte das vítimas de seus desafios são guerreiros do povo vizinho, Vírdia. Há uma possibilidade de que ele seja um lefou. Seu objetivo final é tão incerto quanto ele próprio. Suspeita-se que Eranko estaria disposto a se tornar o grande líder de toda a União Púrpura.

Experimentos bizarros preocupam autoridades

Há alguns meses, noticiamos o desaparecimento de pessoas e incidentes envolvendo bestas errantes nos mais diversos locais do Reinado, acreditando tratar-se de eventos isolados e sem ligação entre si. Porém, um fator sugere uma ligação: trolls.

Pouco ainda se sabe sobre o povo conhecido como finntroll, ou Trolls Nobres, que habitam os subterrâneos de Arton. Apesar de estarem em guerra contra os anões de Doherimm desde o Chamado às Armas, quase nenhum deles havia afetado diretamente os demais habitantes dos reinos da superfície.

O Doutor Vriikslask Trésmiðitroll parece ser um dos maiores entusiastas quanto a esse tipo de estudo. Renomado feitor de trolls e oficial militar da raça finntroll, ele estaria produzindo trolls híbridos com poderes únicos graças a macabras experiências. Trolls com olhos exóticos como dos nativos de Collen, ou contaminados pela Praga Coral de Lomatubar, são apenas alguns dos espécimes que sua mente doentia estaria arquitetando.

GOBLINS DE VALKARIA

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

A VOZ DO SABRE

Olá, aqui é Fides Antevorte de volta e recuperando-se do desfalque de um membro em nossa equipe. Mas a vida continua, estamos nos re-equipando e mais uma vez, *estamos no ar!*

Em Busca dos Planetas Fantasmas

Uma das lendas urbanas mais conhecidas entre os navegantes espaciais que trafegam pelo Quadrângulo Negro é a dos "Planetas Fantasmas". Seriam planetóides que orbitam anãs marrons — corpos celestes sem massa suficiente para virar uma estrela, mas ainda assim grandes o bastante para serem orbitadas por um monte desses planetoides. Consta que o quadrângulo negro pode ter um punhado desses "sóis natimortos" que nunca alcançaram tamanho pleno para gerar reações de fusão e pairam no espaço com seus "sistemas incompletos" de planetoides um tanto invisíveis. Para encontrar esses planetas é necessário estar bem próximo (astronomicamente falando). Por isso, eles escapam das buscas de satélites e sondas por séculos a fio. Graças à insuficiência de massa estelar, eles tendem a arranjos binários e trinários de planetas, o que também não facilita nada suas buscas.

Mas a coisa é séria: parece ter havido durante o Grande Vazio um mapeamento inicial dos potenciais sistemas fantasmas do Quadrângulo Negro. Aparentemente, a informação vem circulando entre piratas espaciais e houve um aumento dos conflitos entre eles e corsários a serviço do Império por causa disso. Ainda não há registros de que algum grupo de piratas tenha se instalado em um desses locais ocultos — mas há um esforço em se ocultar isso das autoridades a qualquer custo, ainda mais quando são necessárias todas as frentes de defesa possíveis contra a Invasão Proscrita.

O fato é: o Quadrângulo é um meio de caminho, e ocupar qualquer asteroide de bom tamanho já permite a longo prazo fazer as bases para um entreposto tão importante quanto Schulman ou a Estação Parlamentar. Muitos creem, de acordo com nossos informes, na possibilidade dos Proscritos *já* estarem instalados em alguns deles e fazendo suas investidas contra o Fio do Sabre a partir desse ponto…

O Museu Roubado

Poucas pessoas teriam coragem de efetuar uma investida contra o Museu dos Robôs de Luddendorf, em Bismarck, mas esta não é a única entidade a exibir robôs de combate antigos em seu acervo. Um dos mais notáveis nesse sentido é o Museu das Armadas de Ferro, em Mallorqui (no Grão-Domínio de Monterrey, em Montalbán) — que abriga talvez a maior coleção de robôs de combate de três a cinco séculos atrás em um único local. Ninguém imaginaria que ele seria alvo de um saque nessas proporções.

A preocupação faz sentido. Muitos temem que eles sejam alvo de *overhauling,* não apenas descaracterizando o material original, mas sendo usado por grupos milicianos em uma forma "barata" de agregar um efetivo de combate. Eses modelos dificilmente serão comparáveis a hussardos mais modernos, mesmo com material interno substituído, mas serão úteis assim mesmo — e perigosos.

Além disso, é difícil saber que tipo de informaçõe estas máquinas ainda carregam. Dependendo do estado de conservação, pode-ser ter acesso a conteúdo sobre notas de rodapé perdidas da história, como localização de certas batalhas, bases abandonadas ou lugares esquecidos. Ninguém pode esquecer: foi assim que a TIAMAT reuniu equipamento e locais para agir e crescer.

De quebra, muitos desses aparelhos têm partes produzidas com o mineral asterita, abandonado pelo esgotamento do extrativismo relacionado à ele dois séculos atrás no planeta Viskey — e com isso, valioso nos dias de hoje. Ninguém sabe o que foi feito desses robôs até agora, mas as buscas aparentemente se intensificaram mais do que seria esperado. Fica o registro.

Barril de Pólvora

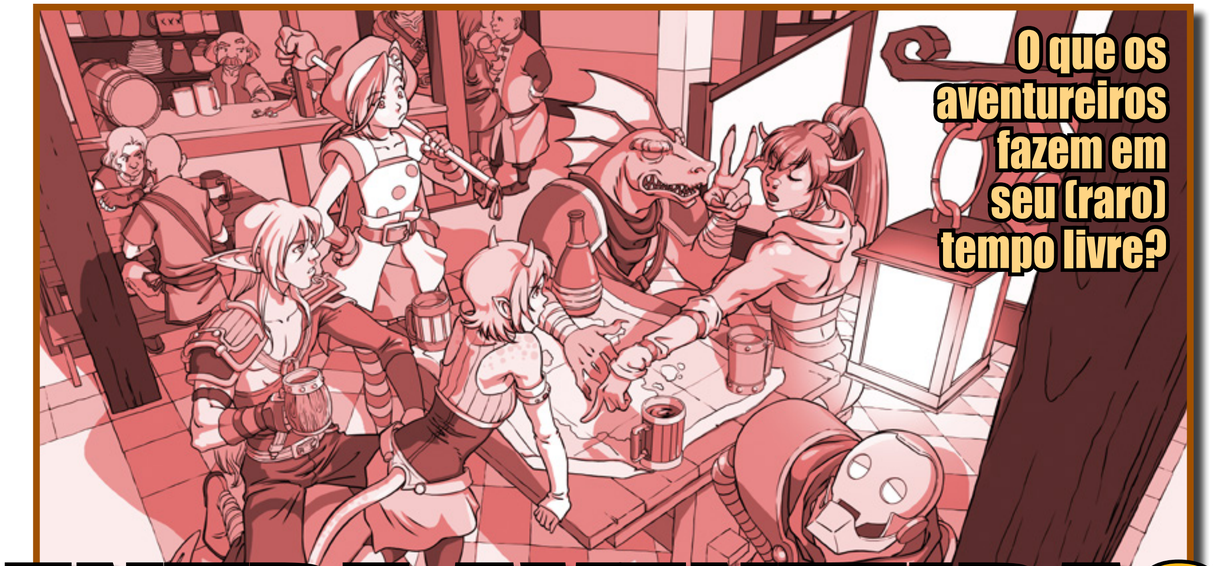
Hugo Welandaz, 16 anos, é o filho mais velho e herdeiro de um rico Visconde de um ramo menor dos Welandaz (originalmente de Winch Oriental) em Ottokar. Após complicadas negociações, ele conseguiu a mão da jovem e bela Amira Tabatabai (14) — uma jovem bastarda alçada à nobreza menor graças a alguns arranjos prévios com os nobres de um dos principais clãs do planeta, permitindo assim o casório. Agora ela foi raptada por Homens Azuis mercadores de escravos e ninguém sabe aonde eles estão.

O jovem Hugo está compreensivelmente possesso. Parece que ela foi raptada de *dentro* do próprio solar de sua família e não se sabe quem foram os responsáveis por colocar os Homens Azuis lá dentro, sobrando acusações entre os Welandaz locais e famílias cujos nomes nos foram ocultados — há suspeitos dos *dois lados.* Em todo caso, o rapaz não vai ficar parado e está reunindo tanto os cavaleiros regenciais a seu serviço quanto mercenários de todos os cantos.

A própria Brigada Ligeira Estelar está envolvida nas buscas porque o jovem Hugo reuniu um poder de fogo assustador e não irá se conter — e caso as forças regenciais entrem em ação, a bomba vai estourar no colo do Príncipe-Regente. Há quem tema um verdadeiro genocídio capaz de incendiar o planeta inteiro — ou ao menos, os lugares aonde os Homens-Azuis marcam sua presença. E em um momento no qual Ottokar está sob ataque proscrito, esse é o pior dos cenários possíveis. Há quem diga que ela foi vendida para um Senhor da Guerra em um dos enclaves surgidos nos territórios desvastados; outros dizem que ela ainda é prisioneira dos homens-azuis, esperando a situação esfriar para revendê-la; há também a tese de que ela estaria aprisionada entre a nobreza, pronta para ser morta apenas quando as buscas cessassem e o cerco se afrouxasse, sendo a acusação contra os Homens Azuis uma farsa; e há até quem creia que ela esteja fora do planeta. O grau de desinformação é muito grande nesse caso, e talvez todas essas possibilidades estejam erradas. O que importa é encontrá-la enquanto há tempo — ou pelo menos segurar o herdeiro dos Welandaz antes que uma tragédia aconteça…

Até a próxima, e que o Universo proteja a todos nós.

CAVERNA DO SABER



ENTRE AVENTURAS

Em aventuras de RPG, os personagens invadem masmorras, enfrentam vilões, conquistam tesouros. Mas o que acontece *entre* uma aventura e outra? O que os heróis fazem quando não estão salvando o mundo?

Em campanhas simples, nas quais as aventuras se resumem ao velho matar-pilhar-destruir, você pode evitar esta pergunta. Ora, entre as aventuras, os heróis simplesmente ficam se divertindo na taverna enquanto esperam o próximo ancião com um problema.

Mas, se você estiver jogando uma campanha complexa — isto é, querendo contar uma saga épica, em vez de apenas jogar aventuras isoladas e sem consequência —, mais cedo ou mais tarde esse questionamento irá surgir.

Nesse tipo de campanha, você precisa de tempo entre as aventuras para que os personagens e as tramas possam "respirar" e se desenvolver de forma verossímil. Um personagem que entre numa masmorra por dia poderia, em termos de regras, subir um nível por dia. Mas faz sentido em termos de *história* que um camponês inexperiente torne-se um campeão lendário em meros 20 dias?

Outro exemplo: suponha que, na sua campanha, as ações do grupo desencadearam uma guerra entre reinos. Seria interessante ver o desenrolar dessa trama, certo? Mas guerras levam tempo — meses, anos até. Para ver tal conflito, você vai precisar que muito tempo se passe no mundo de jogo.

Além disso, em campanhas complexas, os personagens podem ter seus próprios objetivos (além de acumular poder e ouro) e se envolver com o mundo, estabelecendo relações com PdMs e organizações.

Com isso, muitas vezes os próprios jogadores irão querer ter um tempo para seus personagens, para fazer o que quiserem. Para resolverem *suas próprias tramas*, em vez de apenas reagirem às tramas dos vilões. Como conduzir essa parte da campanha? Há duas opções para o mestre escolher. Para conhecê-las, prepare-se para mais uma visita a Caverna do Saber.

Narrativa em off

A opção mais simples. Entre uma aventura e outra, você simplesmente arbitra o que acontece: "Depois de salvar o reino da ameaça dos trolls pintados, vocês passam um mês festejando na capital, aproveitando a fama e a fortuna resultantes de uma missão bem-sucedida. Até que, certa noite, um velhinho entra na taverna em que vocês estão...".

Você pode — e deve — levar em conta as peculiaridades dos personagens para descrever esses eventos. Por exemplo, se o grupo é formado por um guerreiro, um ladino e um mago, talvez o guerreiro e o ladino passem seu tempo farreando nas tavernas, mas o mago parta para estudar com um mestre, convenientemente voltando justo na noite em que o velhinho entra na taverna.

Essa opção funciona quando os personagens não têm objetivos específicos (comum com jogadores iniciantes ou personagens com históricos simples) ou em campanhas novas, quando os personagens ainda não estabeleceram relações com o mundo. Nesses casos, é melhor que o mestre tome as rédeas do tempo entre aventuras e simplesmente descreva o que está acontecendo.

Narrativas em *off* também são boas para longos saltos temporais, nos quais você não quer que nada aconteça. Por exemplo, o grupo derrotou um grande vilão e terminou um arco de histórias. Você quer que eles tenham uma sensação de vitória, então *não quer* que a próxima aventura — e, consequentemente, o próximo problema — aconteça logo na sequência! Em vez disso, você diz "Cinco anos se passam. Graças à vitória de vocês contra o terrível necromante, são anos de paz e prosperidade. Mas então, no primeiro dia do sexto ano...". Esse tipo de salto se presta para ser apenas descrito. Afinal, é um tempo de inatividade, na qual todos estarão aproveitando a vitória, e não procurando encrenca.

Jogando solos

A segunda opção é mais complexa. Em vez de o mestre descrever o que acontece, os jogadores escolhem o que querem fazer. Mas isso não é exatamente o que se faz durante uma aventura normal? Sim. A diferença aqui está no nível de detalhamento.

Aventuras são a parte principal da campanha; são descritas em detalhes e resolvidas com as regras completas do jogo. Já o tempo entre aventuras é a parte secundária, por isso é menos detalhado e resolvido com regras simplificadas. Um jeito de entender: se sua campanha fosse um filme, as aventuras seriam as cenas normais, e o tempo entre elas, uma montagem.

Também há uma questão prática, aqui: entre as aventuras, o grupo muitas vezes estará separado — cada jogador estará jogando *solo*. Se o mestre demorar a resolver a ação de cada um, os outros ficarão muito tempo parados, o que é chato.

Mas como ter um conjunto de regras simples e, ao mesmo tempo, capaz de resolver todos os tipos de ações que os jogadores podem querer realizar entre aventuras? A resposta está em abstrair. Exija poucos testes, fazendo com que cada um determine o resultado de um evento inteiro. Por exemplo, resolva um combate com uma só jogada de ataque, e uma infiltração a uma base inimiga com um único teste de Furtividade.

A seguir, apresentamos um sistema para ações entre aventuras para *Tormenta RPG*. Neste sistema, os jogadores podem escolher o que irão fazer no tempo entre aventuras dentro de duas opções: treinamento ou busca.

Treinamento. Quando o mestre diz "Vocês têm um tempo livre, o que vão fazer?", 16 de cada 10 jogadores dizem "Vou treinar para ficar mais poderoso!". Esta ação traz mecânicas para isso.

Busca. Um grande "guarda-chuva" para qualquer coisa que o jogador queira fazer, com exceção de treinar. Ou seja, qualquer ação cujo objetivo *não* seja adquirir poder pessoal puro é uma busca.

Os personagens podem fazer uma ação por mês de tempo de jogo. De acordo com o mestre, este tempo pode ser diminuído para uma ação por semana, para campanhas mais "corridas", ou aumentado, para uma ação por estação (três meses) ou até um ano, para campanhas que se estendam por longos períodos — talvez até por toda a vida dos personagens.

Independentemente da medida temporal que escolher, evite saltos que forneçam muitas ações por pausa — lembre-se que você quer resolver essa parte rapidamente, para chegar logo na aventura. O tempo entre aventuras é o aperitivo da campanha, não o prato principal.

Treinamento

A vida de aventuras é perigosa; faz sentido que em seu tempo livro os personagens pratiquem para ficar mais poderosos.

O jogador deve descrever como seu personagem irá treinar, e então escolher uma das seis habilidades básicas — Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria ou Carisma — que tenha relação com o treinamento descrito.

Por exemplo, um guerreiro que treine fazendo exercícios físicos pode usar Força, enquanto que um mago que treine estudando numa biblioteca pode usar Inteligência.

O personagem então deve fazer três testes da habilidade escolhida, com CD 10 + metade do nível. Se for bem-sucedido em pelo menos dois deles, recebe um benefício de seu próximo nível de personagem, à sua escolha. Caso contrário, nada acontece — o personagem não sofre nenhuma penalidade por falhar no treinamento, além do tempo perdido.

A lista abaixo resume quais benefícios podem ser escolhidos.

- +1 ponto numa habilidade básica, se o seu próximo nível for par. Em outras palavras, você pode escolher este benefício se estiver num nível ímpar.
- +1 talento, se o seu próximo nível for ímpar.
- +1 graduação em perícias treinadas. Se o seu próximo nível for par, você também recebe +1 graduação em perícias não treinadas.
- +1 em classe de armadura e testes de resistência, se o seu próximo nível for par.
- +1 em jogadas de dano, se o seu próximo nível for par.
- Pontos de vida equivalentes ao seu próximo nível de personagem.
- Bônus base de ataque equivalente ao seu próximo nível de classe (note que dependendo da classe e do nível esta escolha não dará bônus algum).
- Uma habilidade de classe do seu próximo nível de classe.

Você pode treinar múltiplas vezes, mas deve escolher um benefício diferente a cada treinamento. Quando sobe de nível, recebe quaisquer benefícios não escolhidos, tornando-se um personagem normal daquele nível.

Sim, isto faz com que na prática você perca os benefícios do treinamento quando sobe de nível. Isso evita que personagens fiquem com poder muito acima do seu nível. Mas você ainda terá tido um benefício em todas as sessões de jogo entre o treinamento e o próximo nível.

De acordo com o mestre, benefícios de treinamento podem se manter entre os níveis. Isto é, se você tem um benefício de treinamento e sobe de nível, automaticamente ganha um benefício do *próximo* nível. Se em qualquer momento o personagem acumular cinco benefícios de treinamento, perde todos eles e *sobe um nível* imediatamente.

Isso pode fazer com que personagens do mesmo grupo fiquem com níveis diferentes. Se os jogadores não se importarem com isso, é uma opção interessante — em termos de história, pelo menos, faz sentido que personagens muito focados em adquirir poder pessoal sejam, no fim das contas, mais poderosos que seus colegas mais interessados em outras coisas.

O mestre pode exigir que os personagens tenham acesso a algum elemento de história para poder treinar, como acesso a um mestre ou tomos com conhecimento ancestral, ou paguem por seu treinamento em uma escola. Uma sessão de treinamento deve custar 100 TO por nível de personagem atual. O preço deve ser pago independentemente do treinamento ser bem-sucedido ou não.

Trabalho

Existe uma terceira ação que personagens podem fazer. Esta separada porque é menos usual — pelo menos, para aventureiros. Para pessoas comuns, é a ação mais básica! Com "trabalho", o personagem usa seu tempo para ganhar dinheiro ou fabricar um item. As regras são as mesmas da perícia Ofício (**Tormenta RPG**, Capítulo 4).

De acordo com o mestre, outras perícias podem ser usadas para ganhar dinheiro, desde que o jogador apresente uma explicação convincente. Por exemplo, Conhecimento poderia ser usado para trabalhar como conselheiro na corte, Sobrevivência para trabalhar como caçador, etc.

Busca

Com esta ação, o personagem pode tentar executar qualquer tarefa à sua escolha, limitado apenas pelo bom-senso. Se na última aventura o grupo encontrou um item mágico misterioso, talvez após a aventura o mago queira pesquisar para descobrir o que o item faz. Se o histórico do guerreiro diz que ele teve sua família morta por um vampiro, ele pode usar seu tempo livre para investigar o paradeiro do morto-vivo, para que um dia possa ter sua vingança. Nesse último exemplo, note que a luta contra o vampiro merece ser uma aventura de verdade, mas a investigação pode ser resolvida em uma busca solo.

Para resolver uma busca, o jogador descreve o que planeja fazer em linhas gerais. Dizer que vai "investigar o paradeiro do vampiro" é pouco. Dizer que vai perguntar entre os camponeses do reino, procurar nas criptas da região ou contratar um mago para usar vidência é suficiente. É importante ter uma ideia do que o personagem vai fazer, mas *não* é necessário detalhar.

O jogador então escolhe uma perícia (de acordo com o mestre, também pode escolher uma jogada de ataque ou uma resistência). A escolha deve estar relacionada com a descrição da busca. Por exemplo, se o jogador disse que vai perguntar entre os camponeses do reino sobre o paradeiro do vampiro, Obter Informação seria coerente. Intimidação também poderia ser usada — mas nesse caso o personagem estaria usando de força ou medo para interrogar as pessoas, o que poderia ter consequências mais tarde. Já, digamos, Atletismo, não teria nenhuma relação com a ideia do jogador, e não poderia ser usada.

Após o jogador escolher uma perícia, é a vez do mestre. Assim como o jogador, ele deve levar em conta a descrição da busca. No exemplo anterior, o mestre poderia escolher Diplomacia, para o guerreiro convencer as pessoas de que não é um assecla do vampiro; ou Intuição, para que ele conseguisse discernir informações úteis de boatos e superstições.

Por fim, o jogador rola 1d20 na Tabela de Desafios e Perícias, para definir a terceira e última perícia. A tabela traz exemplos de desafios relacionados a cada perícia, mas o mestre pode inventar outros.

No exemplo do vampiro, se o jogador rolasse 15 (teste de Sobrevivência), o mestre poderia descrever que as pistas indicam que o vampiro atacou uma aldeia dentro de um pântano. Para chegar lá e interrogar os camponeses, o personagem precisará atravessar essa região difícil.

Com os três testes definidos (lembrando: o primeiro escolhido pelo jogador, o segundo pelo mestre e o terceiro aleatoriamente), é hora de rolar. Todos os testes têm CD 20 + metade do nível do personagem (heróis mais poderosos se

Tabela de Desafios e Perícias

1d20	Teste	Exemplo de desafio
1	Acrobacia	Andar sobre telhados.
2	Adestrar Animais	Lidar com uma fera selvagem.
3	Atletismo	Escalar um penhasco.
4	Conhecimento (arcano)	Entender um fenômeno sobrenatural.
5	Conhecimento (religião)	Obedecer a uma demanda dos deuses.
6	Cura	Tratar um veneno.
7	Diplomacia	Negociar com um nobre.
8	Enganação	Participar de uma intriga.
9	Furtividade	Infiltrar-se num lugar.
10	Iniciativa	Perseguir um bandido.
11	Intimidação	Negociar com um criminoso.
12	Intuição	Decifrar um enigma.
13	Obter Informação	Descobrir uma localização.
14	Percepção	Evitar uma emboscada.
15	Sobrevivência	Atravessar os ermos.
16	Fortitude	Tolerar clima ruim.
17	Reflexos	Evitar um desmoronamento.
18	Vontade	Resistir a uma maldição.
19	Jogada de ataque	Enfrentar um monstro.
20	Teste de nível	Enfrentar um aventureiro rival.

CAVERNA DO SABER

Tabela de Consequências

Sucessos	Consequência
0	1 castigo
1	Nenhuma
2	1 recompensa
3	1d3+1 recompensa

Tabela de Recompensas e Castigos

1d6	Recompensa	Castigo
1	Tesouro (riqueza)	Ruína (menor)
2	Favor	Derrota
3	Tesouro (equipamento)	Complicação
4	Informação	Ferimento
5	Tesouro (ambos)	Maldição
6	Poder	Ruína (maior)

envolvem em missões mais difíceis, ou atraem a atenção de inimigos mais poderosos).

A quantidade de sucessos acumulados determina o resultado da busca. Se o personagem não tiver nenhum sucesso (ou seja, se falhar nos três testes), não consegue o que queria — e ainda sofre um "castigo" (um ferimento, perda de um item, etc.). Isso pode ser definido pelo mestre, ou rolado na Tabela de Recompensas e Castigos. Se tiver um sucesso, não consegue o que queria, mas também não sofre nenhuma penalidade. Se tiver dois sucessos, consegue o que queria (por exemplo, a localização do covil do vampiro).

Por fim, se tiver três sucessos, consegue o que queria e mais alguma coisa — o que, exatamente, fica a critério do mestre. Por exemplo, além da localização do covil do vampiro, uma fraqueza específica do monstro.

Como opção, com dois sucessos o personagem recebe uma recompensa aleatória, da Tabela de Recompensas e Castigos, e com três sucessos, 1d3+1 recompensas. Isso é útil se o personagem está apenas se aventurando sem um objetivo específico. A tabela ao lado resume essas informações.

Em missões solo, os jogadores podem querer usar outras habilidades no lugar dos testes definidos pela mecânica. Evite isso. O sistema funciona melhor se for simples, para resolver as missões rapidamente. Lembre-se que cada teste não representa uma única ação, mas sim uma sequência de eventos.

Por exemplo, um mago poderia querer substituir um teste de Furtividade por *invisibilidade*. Mas esse teste pode representar uma infiltração de horas ou mesmo dias, e a magia dura apenas um minuto! Por isso, não poderia substituir o teste. Um mestre bonzinho poderia dar um bônus de +2 no teste de Furtividade para um mago capaz de lançar a magia.

Habilidades que permitem substituir um teste por outro, como o talento Impostor, podem ser usadas apenas *uma* vez durante a busca, independentemente de quantos usos o personagem tiver. Além disso, se a habilidade for utilizada na busca, não poderá ser usada durante a próxima sessão de jogo.

Regra opcional: o jogador pode se aventurar de forma cautelosa ou ousada. Se escolher ser cauteloso, recebe um bônus de +5 num dos testes (escolhido *antes* de rolar o dado), mas se tiver três sucessos, recebe uma recompensa a menos. Se escolher ser ousado, aumenta a CD de todos os testes em +5, mas se tiver dois ou três sucessos, recebe uma recompensa a mais.

Favor. Você recebe um favor ou a promessa de um favor futuro, à sua escolha, de um PdM ou organização. Exemplos de favores incluem uma "carona" para um local distante (através de navio, tapete voador, teletransporte, etc.), uma magia lançada em seu nome, o empréstimo de tropas ou de um item mágico para uma cena, etc. Você decide o favor, mas cabe ao mestre aprová-lo ou não, de acordo com as necessidades da campanha.

Informação. Você recebe uma informação específica, como a localização de um tesouro, a identidade do traidor na corte, a resposta para um enigma mágico, a cura para um veneno sobrenatural, etc. Você decide a informação, mas cabe ao mestre aprová-la ou não, de acordo com as necessidades da campanha.

Poder. Você recebe poder pessoal. Em termos de jogo, recebe um benefício de treinamento, escolhido aleatoriamente.

Tesouro. Você ganha um bem material. Role na tabela de Tesouros (*Tormenta RPG*, Capítulo 10), na coluna de riquezas, de equipamento ou em ambas, de acordo com o valor rolado na tabela de Recompensas e Castigos, na linha correspondente a seu nível.

Complicação. Você sofre uma complicação, que irá afetá-lo em algum momento de sua carreira. Você pode ter feito um inimigo poderoso, contraído uma doença mágica, etc. Cabe ao mestre definir os detalhes exatos dessa complicação, baseando-se nos parâmetros das outras penalidades dessa lista.

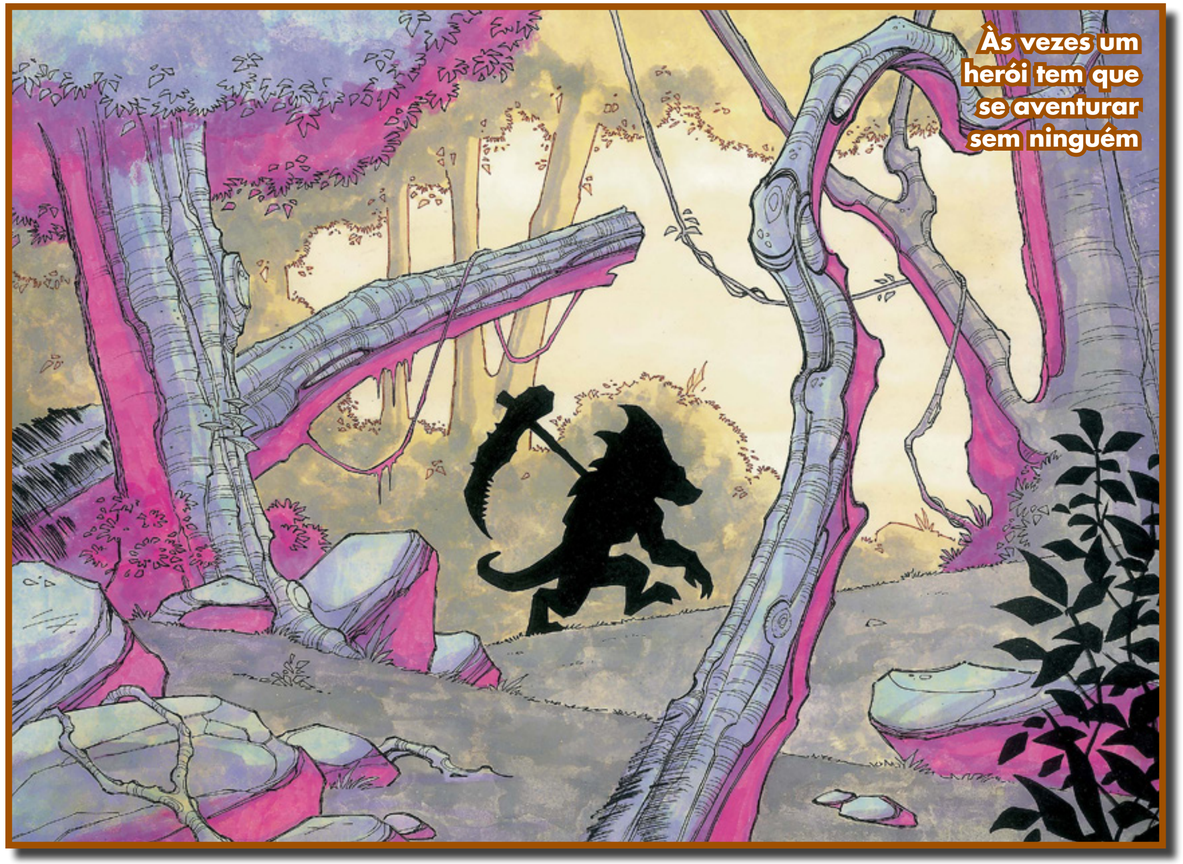
Derrota. Você sofre uma derrota que abala sua confiança. Durante a próxima aventura, você não pode usar pontos de ação.

Ferimento. Você perde um ponto num atributo (role 1d6, sendo 1 para Força, 2 para Destreza e assim por diante). Apenas *desejo* ou *milagre* podem recuperar o ponto perdido.

Maldição. Você sofre um efeito da magia *rogar maldição*, na próxima aventura. Nada pode evitar isso.

Perda. Você perde dinheiro ou itens, à sua escolha, em valor equivalente a um quarto (perda menor) ou metade (perda maior) do dinheiro inicial do seu nível (*Tormenta RPG*, Capítulo 7). Por exemplo, um personagem de 5° nível (dinheiro inicial 2.000 TO) perde 500 TO em uma perda menor, ou 1.000 TO em uma perda maior. Se você não tiver como "pagar", sofre uma derrota (veja acima).

GUILHERME DEI SVALDI



STATE OF LOVE AND TRUST

POR J.M. TREVISAN

ARTE: CAMILA TORRANO

Era mais ou menos duas da manhã. As portas não tinham ficado fechadas tanto tempo assim, mas o calor tornava a atmosfera quente e abafada. Isso e o cheiro de carne apodrecendo que parecia querer tomar o lugar a qualquer custo. Os dois corpos pendurados ainda balançavam de vez em quando e o sangue havia chegado naquele maldito estado em que deixa de escorrer e começa a pingar de leve, fazendo o mesmo barulho chato de uma torneira mal fechada. David continuava ali, parado na porta com a arma na mão, enquanto Jack continuava sua tentativa frustrada de cobrir os rastros e evidências.

Jack era o tipo de garotinho punk revoltado. Costumava tocar com uma banda de hardcore no Live and Let Die, um barzinho meia boca no subúrbio. The Army. The Enemies. Um desses nomes idiotas. Aliás, odeio esse tipo de coisa. O cara rouba uma guitarra, aprende três acordes, arranja um bando de amigos desocupados, soca a turma toda dentro da garagem dos pais e quando a mãe pergunta onde ele estava e por que não foi à escola ele diz que formou uma banda e que estava fazendo música. Depois eles gravam uma demo, levam até o estúdio de um amigo que conhece o primo de um colega do sobrinho do dono de uma gravadora e então... bingo! Está pronto o mais novo expoente do rock n' roll. Pelo menos por um verão.

Mas esse não era o caso do nosso amigo Jack. Ele era só um idiotinha sem a menor capacidade de fazer qualquer coisa sozinho além de se masturbar ou limpar o próprio traseiro. Lembrava um pouco a mim mesmo no

tempo em que fiz parte do bando de Floyd, na costa leste. Muito potencial, pouco cérebro.

David era diferente. Se não era educado, pelo menos sabia se vestir. Tinha um pouco mais de classe. Andava sempre de terno e gravata, onde quer que fosse. O cigarro na boca e os óculos escuros eram acessórios indispensáveis. Às vezes me perguntava quantas vezes ele tinha assistido a Cães de Aluguel. Era um pouco confiante demais, é verdade, mas todos nós sabíamos que um dia isso o levaria à ruína. Eu mesmo fiz o possível e o impossível para que ele entendesse. Nesse ponto posso dizer que todos nós fizemos o máximo. Humildade nunca foi a virtude mais popular entre os nossos, se é que você me entende.

Não sei direito como se conheceram mas lembro quando vi os dois pela primeira vez. Foi numa casa noturna no centro velho, durante um show do Rancid. Jack estava sentado com David numa mesa em frente a minha, planejando um assalto a banco. Não parecia nada muito elaborado. Os dois pretendiam entrar no lugar e levar tudo o que pudessem carregar. Simples assim. E extremamente suicida também. Então se levantaram e saíram do clube.

Observei toda a operação. Saldo total? Quatro vigias mortos e uma quantia considerável em notas novas. Promissor, não? Pois é, foi exatamente o que pensei. Qualquer idiota podia perceber que eles tinham um certo potencial bruto. Além disso, em tempos de guerra não há muito tempo a perder: pega-se o que tem. Não foi difícil encurralar os dois num beco qualquer. Menos difícil ainda foi quebrar os dentes do Jack quando acertou um tiro no meu ombro ou desarmar David antes que ele tentasse a mesma besteira.

É claro que eu estava me divertindo muito. Mesmo depois do que eu havia feito, os dois ainda achavam que tinham alguma chance de reação. Dava para ver uma certa fagulha de esperança nos olhos dos infelizes (muito mais em David do que em Jack, ocupado demais com a hilariante tarefa de cuspir as lascas dos dentes quebrados). Era uma chama fraca, mas existia. Isso até eu mostrar para eles que era um vampiro.

Você devia ter visto a cara daqueles dois. Sem a mínima ideia do que estava acontecendo, paralisados de medo e espanto, borrando as calças com os olhos esbugalhados e as bocas abertas num grito mudo. E sabe o que eu fiz? Sentei-me no chão e comecei a rir. Ri como o mais alucinado e louco de nossos membros. Ri por ter mostrado com tanta facilidade o quanto a humanidade é frágil.

Quando terminei meu acesso repentino de alegria espontânea eles ainda estavam ali, imóveis como dois postes. Jack ainda teve uma reação um tanto quanto inesperada, atirando no meu peito e perfurando um de meus dois inativos pulmões, mas era exatamente isso o que eu queria. Queria ter a certeza que eles saberiam exatamente o quanto eram insignificantes. Que suas raivas e anseios representavam tanto para mim quanto os pensamentos de uma cadela no cio dormindo com fome numa esquina ao lado de um mendigo. Que saberiam exatamente o que estariam deixando para trás quando se tornassem um de nós. Que aquela seria a última e derradeira humilhação de suas pobres e medíocres vidas mortais. Que entendessem exatamente o que se tornariam quando aquela noite chegasse ao fim.

E só quando tive certeza de tudo isso dei-lhes o restrito acesso ao clube dos imortais.

* * *

Bem, como todos devem ter notado, havia ainda algumas formalidades a serem preenchidas. Ninguém se torna um vampiro de verdade se não passar pelos rituais de criação. Afinal de contas, são eles que nos tornam o que realmente somos, não?

Aliás, essa parte da história é sempre a mais interessante. Cada um

reage à sua própria maneira aos rituais. Alguns arrebentam seus caixões e escavam o caminho de volta até a superfície na mesma noite e permanecem inalterados. Outros choram ao perceber o que se tornaram e se recusam a admitir o inevitável (destes, poucos sobrevivem ou tornam-se úteis). Jack e David não foram diferentes. Os rituais transformaram e uniram os dois de uma forma irreversível.

David levantou do caixão ofegante, tomou cerca de três litros de sangue e acendeu um cigarro como se nada tivesse acontecido. Sua primeira frase foi: "Onde estão meus óculos escuros?". Jack só acordou dois dias depois, louco como um fumante sem cigarros. Durante quase uma semana não foi capaz de dizer nada além de grunhidos e palavrões ininteligíveis.

Alguns vampiros recém criados não agüentam o impacto psicológico imposto pelos rituais e passam a ter flutuações de humor e comportamento, depois tornam-se paranoicos em potencial e psicopatas com fortes e legítimas tendências homicidas. Com direito a carteirinha de sócio do Clube Internacional dos Assassinos Seriais e tudo mais. Jack era um desses. Até aí tudo bem, eu também era. Acontece que o problema com Jack era um pouco mais complicado. Traumas de infância ou complexos escondidos no vaso sanitário que costumamos chamar de cérebro costumam voltar com força total durante o sepultamento. A coisa funciona mais ou menos como se você resolvesse dar um enorme festa na sua cabeça, não tivesse convidado os caras e eles aparecessem de surpresa na maior cara de pau. Lembro que quando passei pelo ritual vi umas quinhentas vezes o dia em que meu velho espancou a cadelinha de estimação que tinhamos em casa só porque ela não parava de latir. Jack deve ter passado por alguma coisa bem parecida. A única diferença é que, até onde sei, ele nunca teve uma cadelinha.

Apesar de todos os fatores, Jack não havia se tornado um grande criminoso. Nunca tinha ido muito mais longe do que roubar uns toca-fitas para financiar sua dose diária de pó. Pelo menos até aquele assalto a banco. Talvez ele nunca tivesse passado disso se não tivesse conhecido David. Este sim, seu verdadeiro guia turístico em sua viagem pelo submundo.

O fato é que Jack era só um moleque normal com um grande potencial para se tornar um grande assassino. Um potencial que descansava sossegado num canto escuro e esquecido. Um garoto com talento para se tornar um grande desenhista nunca irá saber disso enquanto não tiver um lápis na mão e uma folha de papel na frente. Jack jamais saberia que tinha vocação para matar se não tivessem lhe dado uma arma na mão e colocado alguém para servir de alvo.

Tudo isso fazia com que eu visse aquele idiota quase como um filho. Sei que isso não é muito comum ou aconselhável entre os membros de nossa "família", mas o que eu podia fazer? Como iria adivinhar o que aconteceria mais tarde?

O mais estranho é que, mesmo com tudo isso, Jack não representava o menor perigo. Eu já havia passado por todos os problemas que ele "vivia" e sabia como combatê-los. Jack estava absolutamente sob controle.

O problema era David.

* * *

David ou Dave, como já estava me acostumando a chamá-lo, estava muito longe de se encaixar no estereótipo comum de ser humano, aquele tipo normal que você encontra no supermercado procurando a seção de produtos light ou lavando o carro em frente de casa todos os domingos à tarde. Muito pelo contrário.

Só para começar, Dave já era bandido antes mesmo de se tornar vampiro. De acordo com os médicos do reformatório em que esteve na adolescência, ele tinha um tipo de disfunção cerebral que causava alucinações e tremores no corpo quando se submetia a momentos de grande tensão. Por isso ficou imóvel quando ataquei os dois naquele beco. Dave está na lista dos mais procurados em pelo menos cinco estados. Esteve em todos os jornais na época em que se meteu naquele caso de seqüestro mais ou menos uns três anos atrás. Foi líder de uma gangue de adolescentes no México, trabalhou com tráfico de drogas como crack e cocaína e fez parte de um grupo que administrava cerca

de setenta por cento dos prostíbulos da costa oeste. Passou dois anos na cadeia, consequência de um assalto mal sucedido. Ouvi falar que tem pelos menos seis mortes não creditadas em seu currículo e quatro processos por agressão rolando na Justiça. Dizem que dois cartéis colombianos estão à sua procura desde que "desapareceu" com um carregamento de armas.

Claro, é muito mais provável que metade disso seja apenas boato, mas analisando com cuidado o notável currículo de nosso adorável rapaz, fica fácil notar qual o ponto crítico na história toda. Dave era o demônio encarnado desde que se conhecia por gente. Difícil imaginar o que pode ter dado tão errado em sua vida, mas a verdade é que em algum momento o rapaz ultrapassou a estreita linha que separa os normais dos completamente insanos e quando pensou em voltar — se é que pensou — já era tarde demais.

Com tudo isso, seria de se esperar que a transformação em vampiro fosse a gota d'água e ele pirasse de vez. Mas não foi o que aconteceu. Após os rituais, Dave se tornou um homem calmo e discreto. Suas ações eram extremamente comedidas e planejadas. A disfunção que tanto o atormentara parecia ter sido completamente curada, encerrando de vez os tremores e alucinações que sofrera em sua vida mortal. Tornou-se frio e manteve sua indiferença quanto à vida de outros seres humanos, mas fora isso era um cara como qualquer outro. Do tipo que se vê lavando o carro todo domingo à tarde.

* * *

Jack já estava se acostumando à vida de vampiro e se divertia com isso. Vi-o mais de uma vez correndo atrás de pessoas com as presas e garras expostas, encurralando-as em algum beco escuro como jamais teria coragem de fazer em seus tempos de mortal. Por outro lado, os integrantes de sua banda começavam a dar sinais de cansaço. Certo dia, os três fizeram uma pequena reunião e resolveram expulsá-lo do grupo. E na manhã seguinte, os todos eles foram encontrados mortos num beco próximo ao Live and Let. Na parede estava pixada com sangue uma frase cru e de pouca inspiração poética: "Vão pro Inferno e toquem a canção de Lúcifer".

Dave e Jack haviam,depois de tudo, se tornado grandes amigos. Não eram como irmãos, mas tinham um elo significativo demais para passar despercebido. Era um sentimento de cumplicidade. Ao mesmo tempo, ambos conquistaram rapidamente um respeito considerável entre nosso bando. Não que todos adorassem os dois, mas a dupla havia provado seu valor em combates pela nossa causa, e isso sempre significou muito entre os nossos. Por isso, cerca de um ano após o renascimento, meus amigos já eram considerados os dois membros mais importantes de nossa pequena "família".

Como eu disse, estava tudo indo muito bem. Mas havia uma tempestade se aproximando. E das grandes.

* * *

Aqueles eram tempos um tanto quanto difíceis. Nossa seita estava se expandindo rapidamente, é verdade, mas havia alguma coisa muito errada. Havíamos banido ou exterminado cerca de setenta por cento dos vampiros que se recusavam a aceitar nossa mensagem de salvação. A cidade era praticamente nossa. O problema eram os outros trinta por cento. Pelas nossas contas, os que faltavam eram exatamente os mais antigos, uma corte de puxa-sacos e capachos empoeirados.

Invadimos cada cemitério, procuramos em cada toca de rato, cada buraco ou vala aberta e não encontramos absolutamente ninguém. Deixamos o mais importante por último e, mesmo assim, nada. Nossa conclusão foi que haviam partido da cidade com o rabo entre as pernas, tentando evitar a morte definitiva. Imaginamos cada um deles enfiados em seus caixões em algum lugar longe dali, sonhando com os velhos tempos, ignorando o pesadelo em que seu pequeno reino havia se transformado. Gargalhamos, achando graça de nosso próprio raciocínio. E quando a última gargalhada morreu, eles surgiram.

Eram sete vampiros, caindo das árvores secas como frutos podres e surpreendendo a todos nós como um bando de amadores idiotas. Se você já viu algum filme sobre o Vietnã, onde mostram os soldados americanos completa-

mente perdidos enquanto os vietcongues atiram sabe se lá de onde, deve ter uma leve noção do que aconteceu naquela noite.

O caso é que, entre mortos e feridos, só ficamos eu e Dave. É difícil fazer com que os outros acreditem, mas fomos mais do que suficiente. Alimentados por nosso ódio, destroçamos todos os antigos, nos alimentamos de seus sangue e dedicamos cada cabeça arrancada a cada um dos nossos que havia tombado. Jack havia sido um deles. Salvo por muito pouco, seu estado ainda era bastante crítico e talvez não resistisse mais do que um ou dois dias.

Dave foi bastante afetado por isso. Aliás, este foi o exato momento em que entendi a verdadeira extensão da amizade existente entre os dois. Era mais do que cumplicidade ou um simples elo. Era um vínculo de sangue pessoal, intransferível e muito forte. Mais forte ainda que aquele que os membros de nossos bandos firmam uns com os outros durante os rituais de criação.

Ele permaneceu ao lado de Jack durante a primeira noite inteira enquanto eu e os membros que não haviam participado do último ataque saímos para caçar. Quando voltamos, Dave havia partido. De início, achávamos que ele havia saído para se alimentar, mas depois de exatos dois dias nos demos conta de que não voltaria nunca mais. Ao contrário do que pensávamos, Jack se recuperou rapidamente. Menos de uma semana depois da batalha, os ferimentos haviam praticamente sumido e ele já tinha voltado a andar, mesmo que com alguma dificuldade. Em pouco tempo poderia voltar às ruas e caçar seu próprio alimento. Quando contamos sobre Dave ele apenas sorriu de leve e disse:

“Eu sei”.

* * *

Dois anos se passaram desde nossa grande rebelião. A cidade era incontestavelmente nossa e cada vez mais vampiros descontentes com o estado natural das coisas ingressavam em nossas fileiras. Não havia mais nenhuma resistência ali. O Sistema havia sido derrotado. As fúteis leis dos Antigos, rasgadas, queimadas e atiradas ao vento.

Sei que todo esse discurso anarquista parece excessivamente panfletário, mas era assim que nossa ideologia funcionava e ainda funciona. Alguns de nós eram mais entusiasmados e se entregavam de corpo e alma (figurativamente falando). E Jack, com o tempo, se tornou um deles. Isso fez com que naturalmente assumisse a liderança de nosso bando. Era parte de nossa filosofia que o melhor dos nossos assumisse o comando. Por mim, tudo bem.

Jack havia se transformado. Estava bem longe de ser aquele moleque imbecil que havia se mijado na primeira vez em que nos encontramos. Agora era forte e decidido, mas também louco e descuidado. E tudo começou principalmente depois que Dave partiu. Talvez fosse consequência do rompimento do elo que os dois haviam compartilhado, mas independentemente de qual fosse o caso, a verdade era que Jack tinha acessos cada vez mais frequentes de violência injustificada. Não que fosse algo muito fora do comum entre os membros de nossa raça, mas há uma diferença grande em seguir nossos preceitos e colocar tudo a perder.

Jack matou seis policiais, duas prostitutas, três marginais e uma dançarina em menos de duas semanas. E isso atraía a atenção. A imprensa sensacionalista já noticiava o caso do misterioso assassino serial que rondava a cidade. E uma perseguição maciça por parte da polícia era a última coisa que precisávamos. Éramos poderosos, mas não invencíveis, e nossa força residia justamente em saber disso.

Convocamos mais dos nossos, recrutamos novos membros, selecionamos um grupo confiável para cuidar da cidade e partimos. Claro, não era nada agradável deixar para traz tudo o que havíamos conquistado, mas era hora. Conquistar, tomar, partir e repetir o processo. Era assim que funcionávamos, era assim que agíamos. A excentricidade sanguinária de Jack só havia acelerado o plano. A ideia era seguir de uma cidade pequena para outra até chegar à capital, onde poderíamos nos estabelecer definitivamente. No fim,

nosso bando diminuíra sensivelmente de doze para quatro membros: eu, Jack, Layton e Carlos. Era estranho, mas ao mesmo tempo interessante. Era quase como voltar aos velhos tempos.

* * *

Jack sugeriu que fizéssemos nossa primeira parada numa cidadezinha interiorana chamada San Juan ou coisa parecida. É engraçado como gostam e dar nome de santo às cidades. Porque a gente nunca vê cidades com nomes legais como Tártaro ou Purgatório? O caso é que nos hospedamos num hotel podre, de quinta categoria, dividindo o quarto com dúzias de baratas e outros insetos. Layton disse que devíamos ter pedido a suíte presidencial e todos rimos satisfeitos. Como eu disse, lembrava os velhos tempos.

Foi em minha primeira caçada que encontrei Floyd sentado num sarjeta em frente ao mercado local. Floyd era um membro antigo, que havia feito parte do mesmo bando que eu, cerca de dez anos antes. Teve que sumir depois de virar alvo de um obstinado grupo de caçadores. Por isso nem ele e nem seu bando costumavam se estabelecer permanentemente em lugar nenhum.

Fazia muito tempo que não nos víamos, mas ainda me lembrava muito bem dele. Era um cara legal desde que se evitasse qualquer tipo de discussão. Desde algo sobre a cor das caixas dos novos cereais matinais da Kellogg's até o resultado do último jogo dos Lakers, Floyd tinha sérios problemas para aceitar amistosamente qualquer opinião contrária à dele. Por isso, a melhor tática era sempre concordar com praticamente tudo o que dissesse.

Enquanto me aproximava, perguntei onde estavam seus companheiros, mas não houve resposta. Floyd foi então ao meu encontro. Silencioso, abatido e falando baixo como um velho asmático prestes a dar o último suspiro, disse uma única frase: "Estão todos mortos". E tombou.

Alguma coisa terrível havia acontecido e Floyd havia escapado por pouco. Ou pelo menos era o que parecia. Decidido a desvendar o que havia acontecido, descobri o endereço do apartamento de Floyd e lá um caderno cheio de anotações sobre os últimos meses.

Um vampiro novo tinha chegado em San Juan, vindo sabe-se Deus de onde, e se isolou num celeiro abandonado na parte rural da cidade. Um mês depois, entrou em contato com o bando de Floyd convidando-os para uma visita ao seu refúgio, uma prática até certo ponto comum, como prova de respeito e boa vontade. Aquele parecia um bom negócio para os rapazes, carentes de recrutas naquele fim de mundo. Um braço a mais, já experiente, talvez viesse a calhar. Depois disso a narrativa terminava. Floyd era bruto, brigava bem e sabia liderar. Mas não era muito esperto.

Resolvi voltar ao hotel, reunir meus companheiros e ir atrás do vampiro renegado que havia massacrado Floyd e seu bando, mas não havia mais ninguém lá. Havia apenas um pequeno pedaço de papel retangular. Um convite amigável para uma reunião de confraternização entre vampiros da mesma seita num celeiro abandonado, na parte rural da cidade. E embaixo, assinado em letras bem pequenas, estava o nome do ilustre anfitrião.

Era Dave.

* * *

Confesso que fiquei sem ação. A crueldade era compreensível, o que eu não entendia era o porque de tudo aquilo. Conheci Dave por tempo suficiente para saber que não era o tipo do cara que agia sem um bom motivo. Que o poder dele havia aumentado já tinha ficado claro. Nenhum vampiro com a idade que ele tinha seria capaz de acabar com o bando de Floyd com tanta facilidade. A não ser que tivesse mudado completamente, que tivesse se tornado algo totalmente diferente. Algo realmente maligno.

Duas opções bem nítidas surgiram na minha mente. Eu podia fugir sem interferir, exercendo meu direito de criador de deixar que minhas crias arcassem com as consequências de sua própria estupidez ou ir até lá e li-

vrar a cara daqueles que, querendo ou não, eram também meus parceiros. Na dúvida, escolhi ambas.

Quando cheguei até o celeiro entrei por uma janela, me escondi usando meus poderes e pude observar tudo.

* * *

O lugar era estranho e horrível até mesmo para mim. Havia crânios e membros espalhados por todo o lugar, sangue colhido em taças enfileiradas em cima de um enorme altar negro e um gigantesco pentagrama desenhado no chão. Já deu para entender, não? Ele havia mesmo se tornado algo terrível. Algo que até mesmo nós vampiros abominamos. Dave pretendia usar seus antigos amigos como matéria-prima para algum ritual. Um grande ritual. Talvez uma evocação ou coisa parecida.

Dave parecia ter se tornado um servo do demônio, o tipo de fanático cuja existência eu só havia ouvido falar, mas nunca havia comprovado. Ou havia ficado louco o suficiente para acreditar que era um. Na prática, dava tudo na mesma. Jack e os outros já estavam lá dentro, bem em frente a Dave. Ele disse algo que não consegui ouvir e tanto Carlos quanto Layton sacaram as armas. Jack não fez nada.

Só quando Layton deu o primeiro tiro em Dave, Jack se mexeu e sacou sua arma. E não foi para proteger o amigo. Muito pelo contrário. Rápido como sempre, deu um tiro bem entre os olhos de Layton. Carlos seria o próximo se não fugisse dali depressa. E não fugiu. Estava furioso e surpreso demais para correr. Como prêmio por seu ato corajoso e imbecil, foi alvejado no pescoço, a cabeça pendendo por uma tira fina de carne. Esses eram os meus garotos.

E então restaram só Jack e Dave. Os dois sozinhos naquele teatro de horrores. Juntos, os dois amarraram e penduraram os corpos por uma corda grossa para que todo o sangue escorresse numa enorme bacia. Era o que precisavam para o ritual final.

E enquanto os corpos secavam ali, pendurados como gados num frigorífico, Jack e Dave sentaram-se calmamente e conversaram sobre os velhos tempos e sobre tudo que havia acontecido durante o tempo em que estiveram separados. Falaram das pessoas que encontraram, das novas experiências, dos inimigos que haviam destruído no caminho e de coisas banais e idiotas, como se fossem só dois amigos se encontrando para um bate papo inocente num bar no meio do inferno. E de certa forma era mais ou menos isso.

Foi quando viram as luzes dos faróis, fantasmagóricos olhos gigantes vindos da estrada chegando cada vez mais perto. Eram duas caminhonetes grandes, trazendo cerca de vinte pessoas. Dave pegou a arma e seguiu até a porta pensando como os malditos colombianos tinham-no achado naquele fim de mundo. Jack passou a tentar esconder alucinadamente qualquer instrumento ou objeto que pudesse relacioná-los a algum culto satanista, pensando em como os Antigos haviam descoberto tudo.

Então os dois trocaram um olhar e ambos entenderam. Até aquele momento haviam compartilhado tudo o que tinham e arriscado a vida inúmeras vezes em nome do outro. Se tinham que enfrentar mais este obstáculo, fariam como sempre haviam feito. Juntos.

No fim das contas, não eram nem os colombianos ou tão pouco os Antigos. Eram os caçadores que haviam perseguido Floyd por tanto tempo, descendo das caminhonetes cuidadosamente, de arma em punho, surpreendidos pelo ataque suicida de Jack e Dave.

O que veio a seguir aconteceu rápido demais. Foram balas e lâminas e as garras, punhos e dentes dos dois vampiros. Tudo o que sei é que no final sobraram três caçadores gravemente feridos, jogados entre o que havia sobrado dos outros dezessete. E mesmo eles talvez não durassem mais do que duas ou três horas se fossem deixados ali. Quanto a Dave e Jack...

Os dois devem estar mortos, até que se prove o contrário. Permanentemente, quero dizer. Não encontrei sinal de ambos, mas acho quase impossível

que tenham sobrevivido. Não vi os ferimentos, mas vi a quantidade de balas que os caçadores gastaram. E não foram poucas.

A não ser, é claro, que de algum modo eles tivessem chegado a algum lugar seguro, onde poderiam se abrigar da luz do sol e esperar que os ferimentos cicatrizassem. Talvez esquecer toda aquele história idiota de ritual e retomar a vida como se nada tivesse acontecido. Quem sabe até iniciando um novo bando, em uma nova cidade. É difícil, mas pode ter acontecido, se é que você me entende.

Mesmo assim, os dois se tornaram uma espécie de lenda entre os vampiros mais jovens. Mais do que qualquer outro de nossos membros, Jack e Dave haviam entendido. E me orgulho disso. Hoje entendo que mesmo que quisesse não poderia ter interferido nos acontecimentos dentro daquele celeiro. Quando os criei, eles já não pertenciam a mim. Pertenciam a si mesmos. A liberdade era o principal preceito de nossa seita e isso valia para cada um de nós. Para cada vampiro. Por isso deixei que escolhessem seu próprio caminho. Que arcassem com suas próprias consequências.

Qualquer que fosse ele. Quaisquer que fossem elas.

* * *

Quanto aos caçadores, disse que três estavam feridos mas haviam sobrevivido. Tinha que se dar um desconto para os pobres rapazes. Era um bando de humanos imbecis contra dois vampiros e, numa situação dessas, a própria sobrevivência já deve ser considerada um prêmio.

Apesar disso,qualquer idiota podia perceber que eles tinham um certo potencial. Além disso, eu ainda tinha uma cidade para tomar. E, como já disse antes, em tempos de guerra não há muito tempo a perder: pega-se o que se tem.

E foi o que fiz.

DIVERSÃO OFFLINE! 2017

A maior feira de jogos analógicos do Brasil, agora em dose dupla!

19 E 20 DE AGOSTO

C. C. SULAMÉRICA RIO DE JANEIRO

ROBERT J. SCHWALB

O "Demon Lord" está chegando e vai invadir o Diversão Offline!
O autor do RPG "Shadow of the Demon Lord", recordista de arrecadação em financiamentos coletivos no Brasil, é a primeira atração internacional confirmada no evento.

VOCÊ NÃO PODE PERDER!

Em 2016, o evento contou com a presença de convidados ilustres como o Trio Tormenta e o autor internacional John Wick!

/diversaooffline
@diversaooffline
www.diversaooffline.com.br

Parceria:

PENSAMENTO COLETIVO

Como lidar com a morte do seu personagem

Quando Heróis SUCUMBEM

MESTRE DA MASMORRA

***Guilda do Macaco!* A mesa oficial de *Tormenta*, acompanhada por vários RPGistas brasileiros. Trata-se de uma *stream* dos autores do cenário, que vai ao ar duas vezes por mês na Twitch, sempre nas terças-feiras, e influencia a história de Arton.**

Se você acompanha a *Guilda*, já deve saber de uma triste novidade: meu personagem, o elfo Calamis, pereceu em batalha.

A morte é um risco de quem se aventura. Viajar em condições nem sempre favoráveis, enfrentar hordas de adversários, desbravar masmorras inóspitas e postar-se contra vilões perigosos faz parte de uma carreira de aventuras — e os heróis nem sempre se dão bem. Seja por decisões erradas, seja por azar nos dados, eles às vezes sucumbem.

Embora triste, a morte de um personagem não precisa ser o fim. Na verdade, pode servir de força motriz para os sobreviventes, seja pela lembrança do companheiro caído, seja para uma nova leva de aventuras com um recém-chegado. E RPG é sobre aventura! A campanha não pode parar.

O PV ou menos

Uma das maiores diferenças entre os RPGs de mesa e os *games* é a morte dos personagens. Enquanto num *game* você volta para o último *save*, no RPG de mesa você não tem essa possibilidade. A morte costuma ser o fim, e a única alternativa é rolar um novo personagem.

Antigamente, a morte era uma constante cruel. As masmorras eram projetadas para testar tanto os personagens quanto seus jogadores, e era normal que mais da metade do grupo perecesse em qualquer exploração. Cada jogador costumava ter um ou dois heróis reservas para quando o titular morresse. O personagem mais comum dos velhos tempos era o irmão, sobrinho ou parente que, inspirado pelo herói falecido, seguia sua carreira de aventuras. Usando as mesmas estatísticas, até o nome costumava ser parecido — pois era uma questão simples de apagar o antigo nome da ficha e escrever outro para continuar no jogo. E as partidas seguiam daí, com o novo personagem normalmente um nível abaixo do nível geral do grupo ou do herói caído, representando sua experiência ainda em construção.

Em jogos atuais, a morte foi atenuada. É mais difícil morrer em RPGs modernos. Mas diferente do que muitos veteranos afirmam, os jogos de hoje não são feitos para bebês chorões — apenas trazem uma filosofia diferente. Enquanto o foco de RPGs antigos era o desafio extremo, o de jogos modernos é a continuidade da história.

Os desafios existem e são difíceis, mas são parte da narrativa, não um fim em si. A morte está ali rondando, mas não aparece cada vez que você revista uma sala ou abre um baú do tesouro. A satisfação sádica de exterminar personagens foi trocada pelo prazer lúdico de contar uma história em grupo.

Por isso há mais chances de recuperar pontos de vida, seja por magia, descanso, habilidades de classe ou meta-habilidades como Pontos de Ação. Isso não é nem um pouco ruim — e falo como um mestre que perdeu várias campanhas porque os personagens morreram logo nas primeiras aventuras.

O mestre também rola 20

Mestrar dá trabalho. Exige tempo e preparação. Por mais detalhado que seja um cenário de RPG, não há suplementos para descrever cada cantinho de um mundo. É normal que o mestre passe dias escrevendo histórias, mapeando masmorras, criando NPCs, estabelecendo intrigas, selecionando monstros, preparando vilões e escolhendo tesouros. E é mais do que normal que ele se apegue a esse material — isso é até esperado. Acredite: nenhum mestre quer ver todo o seu trabalho ir pelo ralo.

Mas o RPG, como o próprio nome diz, é um jogo. E, como tal, tem regras. Algumas dessas regras envolvem combate, pontos de vida, acertos críticos e também a morte. O mestre, como os jogadores, rola dados para saber o resultado de monstros e vilões. Da mesma forma que os heróis conseguem acertos críticos, seus inimigos também podem obtê-los. E, às vezes, isso se mostra fatal.

Foi o que aconteceu na *Guilda do Macaco*. O mestre rolou um acerto crítico para seu gigante e acertou meu elfo Calamis em cheio. Apesar de algumas reviravoltas que mantiveram o herói vivo por algum tempo, um segundo golpe enterrou de vez o personagem.

Quando as rolagens são abertas (o mestre rola os dados à vista dos jogadores), não há muito o que fazer; os dados não mentem. Este tipo de jogo costuma ter uma taxa de letalidade mais alta, porque o mestre não tem como salvar os personagens — o que pode acontecer quando rola em segredo (atrás do escudo). É um ônus desse tipo de jogo, mas também um bônus; afinal, todos sempre sabem o que está acontecendo e porquê.

O "1" vem para todos

Culpar o mestre pela morte de um personagem é fácil. Mas rolar acertos críticos faz parte do jogo, e acontece para os dois lados. Às vezes, no entanto, não é o mestre que tem sorte, mas os jogadores que têm azar.

Explorando uma masmorra, o grupo de heróis se depara com uma armadilha. Coisa simples, como um fosso ou armadilha de fogo. A Classe de Dificuldade é relativamente baixa. Mas um dos personagens rola seu teste de resistência e então... Falha miseravelmente! Embora o dano não seja alto, é suficiente para sepultar um herói que já havia sobrevivido a alguns encontros e outras armadilhas durante aquela mesma aventura.

Quando o mestre prepara uma partida, espera que os personagens consigam vencer os desafios, por mais difíceis que sejam. Não é o objetivo de ninguém matar os heróis arbitrariamente; se fosse assim, todas aquelas horas de preparação não serviriam para nada. Lembre-se de que o mestre está tão interessado em ver a história se desenrolar quanto os jogadores — e talvez até mais: ele conhece os *plot twists* que vêm por aí. Mas, às vezes, os dados são implacáveis. Ou os jogadores simplesmente tomam a decisão errada.

Durante muito tempo, fui o tipo de mestre que não aliviava para o lado dos personagens. Se os jogadores tomassem uma decisão errada, azar o seu. Eu inclusive tinha meus **Mandamentos da Campanha**, e um deles dizia: "Não culpe o mestre por suas decisões. Se os personagens viajarem até a região assinalada no mapa como DOMÍNIO DO DRAGÃO, encontrarem um dragão e morrerem, a culpa é única e exclusivamente dos jogadores". Não foram poucas as vezes que os jogadores foram verificar se o tal dragão existia mesmo...

Esse tipo de coisa acontece o tempo todo. Não porque os jogadores querem implicar com o mestre, mas porque uma decisão questionável em momentos de calmaria parece acertada no calor do momento. Vamos para mais um exemplo da *Guilda do Macaco*. Logo na primeira sessão, fomos até uma torre em ruínas resgatar o Barão Abelard. Aos poucos, a torre foi sendo cercada por inimigos que não paravam de chegar. A missão era simplesmente encontrar o Barão e trazê-lo de volta, o que fizemos sem problemas. Mas com todos aqueles inimigos dando sopa e uma torre bastante defensável, Calamis só pensou em uma coisa: por que não matar todos os inimigos e livrar o feudo dessa ameaça?

Havia a possibilidade de o grupo conseguir defender a torre e exterminar os inimigos. Era uma chance pequena que exigiria todos os recursos do grupo, mas era factível. No entanto, a probabilidade mais alta era de que os heróis falhassem. Simplesmente havia adversários demais para personagens de 1° nível. No final, o grupo decidiu fugir com o Barão resgatado e seguir a campanha. Se meu elfo — e talvez o grupo todo — tivesse morrido ali, não seria de maneira nenhuma culpa do mestre, mas de uma decisão errada dos jogadores.

O show deve continuar

Independentemente do motivo, personagens de RPG às vezes morrem. É um momento de abatimento, claro, mas não precisa de maneira nenhuma ser o fim do jogo.

Quando um único personagem ou alguns heróis morrem, a solução é fácil. Eles podem ser trazidos de volta com magias como *ressurreição* e *reviver os mortos*. Ressurreição mágica pode ser fácil ou difícil de obter, mas normalmente depende apenas dos recursos de que o grupo dispõe. Mundos de fantasia, como *Tormenta*, contam com clérigos de nível alto. Um pagamento simples — ainda que caro — é o suficiente para resolver a questão.

Embora o pagamento pela *ressurreição* seja a saída mais fácil, nem sempre é a mais interessante. Como todos vocês que assistiram a *O Poderoso Chefão* sabem, é muito melhor para a história quando alguém fica devendo um favor. Esse favor pode ser qualquer coisa, mas o mais importante é que seja oportunidade de aventura. Recuperar relíquias, localizar um santo, resgatar textos sagrados, desacreditar um herege, invadir um templo adversário, destruir um inimigo da fé... Opções não faltam. O herói morto pode não participar da missão, mas um personagem reserva pode ser usado para que nenhum jogador fique de fora da aventura.

Agora imagine que o clérigo que realizou a *ressurreição* não era Bondoso. Ou, melhor, que era um clérigo Maligno passando-se por Bondoso. Tática apropriada para seguidores de Sszzaas— os heróis agora devem um favor para um clérigo do Deus da Traição! E podem até mesmo ficar presos num ritual conjurado durante a *ressurreição*: "Se vocês não cumprirem uma missão para mim dentro de sete dias, seu amigo morrerá — e sua alma sofrerá para sempre em Venomia!". Para salvar a alma do amigo, os jogadores terão bastantes coisas para resolver: cumprir a missão ou ludibriar o vilão, dar o troco no clérigo Maligno, resgatar a alma do companheiro em um dos **Mundos dos Deuses**... Muito mais divertido que jogar uma bolsa com Tibares para os clérigos e deixar o troco de gorjeta.

MESTRE DA MASMORRA

Essa solução é ótima caso pelo menos algum membro do grupo sobreviva. Mas o que acontece quando o grupo inteiro morre?

A morte é apenas o começo

Uma opção pouco explorada é jogar com os personagens mortos. Ou, melhor, mortos-vivos. Derrotados em vida, eles agora têm uma segunda chance de cumprir a missão. Mas que missão seria essa? Quem os reanimou e por quê? E que tipo de regras vamos usar para os heróis mortos-vivos?

Uma campanha que só começa quando os personagens morrem pode exigir um pouquinho mais de trabalho por parte do mestre. É claro que se o grupo quer apenas jogar com um conjunto diferente de regras, todo o necessário é um simples "em algum ponto de suas carreiras prévias vocês morreram, mas isso não foi o fim, apenas o começo...".

Mas, como eu disse antes, mestrar dá trabalho, exige tempo e preparação. Então, por que trilhar o caminho mais fácil? Vamos dar ao público o que ele quer: razões para se sentir surpreendido!

Em nenhum momento você deve revelar o verdadeiro teor do jogo. Tudo deve acontecer da maneira mais corriqueira possível. Os heróis seguem suas aventuras como se estivessem jogando apenas mais uma campanha. Alguns níveis depois, durante a exploração de uma masmorra ou de um combate contra um vilão, o (in)esperado acontece: eles morrem. Essa parte costuma ser a mais complexa. Um inimigo inatingível pode deixar os jogadores com raiva de você. O ideal é usar uma situação típica de campanha, como uma emboscada ou armadilha para a qual parece haver uma saída, mas o vilão impede os heróis de a explorarem. E, se eles fugirem, faz parte do jogo! Daqui a algumas sessões o vilão retorna com um plano melhor.

Esse tipo de campanha também exige que o mestre responda certas perguntas antes de os personagens se tornarem mortos-vivos. Quem os reanimou? E por quê? No excelente *Planescape: Torment*, game baseado em *AD&D*, o protagonista era um imortal que ressuscitava algum tempo depois de morrer. Mas esquecia todas as suas "vidas" prévias. O game envolvia a busca para recuperar suas memórias. *Spoilers:* em certo ponto, o protagonista descobre que tinha cometido atos terríveis em sua primeira vida e, por isso, havia procurado uma bruxa para se tornar imortal e jamais ter de enfrentar a danação eterna.

Sua campanha não precisa ser exatamente assim, mas a imortalidade é uma ideia a ser explorada. Talvez os heróis da sua campanha também tenham realizado atos terríveis em uma vida prévia, mas se arrependeram e pediram perdão aos deuses. No entanto, eles só poderão descansar depois de cumprir uma penitência, na forma de uma missão específica. Ou talvez o contrário tenha acontecido. Os heróis foram amaldiçoados por uma divindade maligna e a única forma de encontrar descanso é acabando com ela. Claro que isso exigirá várias aventuras menores e ganhar muitos níveis para derrotar o vilão — talvez até mesmo uma divindade — quando se aproximarem do nível 20 ou entrarem nos níveis épicos.

Outra opção é causar algumas mudanças não apenas nos personagens, mas também no cenário. Imagine que os personagens morrem. Mas, em vez de a morte ser o fim, o mundo inteiro mudou! Eles acordam exatamente como eram, mas em um mundo totalmente sem cor. O que existem são tons de cinza, e a luz ou sua ausência indica a presença do bem, do mal ou de um grande poder. Eles podem ver o mundo ao qual pertenciam, mas interagir com ele exige habilidades que eles ainda não têm ou que ainda não descobriram (provavelmente magias, itens mágicos ou talentos).

Esse novo mundo pode ser uma espécie de purgatório: uma dimensão intermediária entre o Plano Material Primário onde os personagens viviam e os Mundos dos Deuses para onde suas almas deveriam ir para descansar. Ou simplesmente trata-se de tudo o que existe depois da morte, e as religiões estão erradas ou mentindo! Como qualquer outro Plano, esse também tem geografia própria ou é uma espécie de reflexo do Plano Material Primário — mas com elementos próprios, inclusive e especialmente em sua geografia.

As fronteiras também podem ser outras, e de natureza diferente. Enquanto o Rio dos Deuses divide o Reinado de Tapista, uma barreira feita de almas separa os territórios daqui. Esse novo mundo também tem criaturas exclusivas, ameaças ou companheiros para os heróis. Os heróis e vilões também são outros, assim como os governantes. O Plano conta com raças próprias. Seus habitantes duvidam da existência de outros Planos, pois quem passa muito tempo aqui esquece como era seu mundo de origem. É possível retornar à vida prévia, mas é claro que isso exige algumas missões… E aí o mestre tem que definir quem tem o poder de devolver os heróis à sua existência anterior.

A última pergunta a ser respondida é; que tipo de regras usar? Não precisa ser nada muito drástico, na verdade. Basta uma consulta rápida ao **Bestiário de Arton Vol. 1**. Veja o box na próxima página para sugestões.

Existe vida após a morte

Tanto em grupos com uma pegada moderna quanto em jogos *old school*, campanhas existem para serem jogadas.

A morte é uma ameaça constante, mas não precisa de maneira nenhuma ser o fim da diversão. Na verdade, ela pode adicionar toda uma nova dimensão à campanha: de personagens mortos-vivos a um Plano de Existência até então desconhecido. Tudo o que sua campanha *post mortem* precisa é de algumas decisões. De um jogo rápido com regras diferentes a um território inteiro para exploração, a parte mais importante é manter a campanha em andamento.

A morte é apenas o início de uma nova e grande aventura.

GUSTAVO BRAUNER

Thyatis: Deus da Ressurreição

Para aqueles que querem um elemento diferente de regras, aqui vai uma sugestão de modelo: os *deathlin*. De acordo com o mestre, personagens com este modelo ficam impossibilitados de evoluir em suas antigas classes e podem ganhar apenas níveis de deathlin (veja abaixo).

Criando um deathlin

Deathlin são almas presas entre o mundo dos vivos e o vazio pós-morte. Habitam o corpo que tinham antes de morrer, mas não são mais criaturas vivas. Para aplicar o modelo deathlin, escolha uma criatura viva e faça as alterações abaixo.

- **Nenhum bônus ou penalidade nas habilidades.** Deathlin mantêm os mesmos valos de habilidade que possuíam em vida, exceto por Constituição (veja abaixo).
- **Constituição nula**. Deathlin nunca recebem bônus ou penalidades de Constituição (modificador +0). Nunca fazem testes de Fortitude, exceto contra efeitos que também afetam objetos.
- **Limite Zero.** Deathlin são destruídos quando seus PV chegam a 0.
- **Tendência.** Permanece a mesma. Entretanto, veja existência negativa, abaixo.
- **Existência Negativa.** Independentemente de sua tendência verdadeira, deathlin reagem a habilidades (como destruir o mal dos paladinos) e magias (como *proteção contra o mal*) como se fossem Malignos.
- **Morto-Vivo.** Deathlin não são mais humanoides, sendo imunes a magias e efeitos que afetam apenas estas criaturas. Também não são afetados pelas magias *reviver os mortos* e *ressurreição*. A magia *ressurreição verdadeira* pode transformar um deathlin na criatura que era quando vivo, à critério do mestre (de acordo com as necessidades da campanha).
- **Imunidades.** Deathlin são imunes a atordoamento, dano de habilidade (apenas Força, Destreza ou Constituição), dano não-letal, doenças, encantamento, fadiga, paralisia, necromancia, sono e veneno.
- **Necessidades Nulas.** Deathlin não precisam respirar, alimentar-se e dormir.
- **Não-Vivo.** Deathlin sofrem dano por magias de cura e recuperam pontos de vida com magias de necromancia. Um deathlin pode recuperar pontos de vida sugando a energia vital de uma criatura viva. Contra alvos involuntários, a única maneira de fazer isso é mantendo o alvo imobilizado. Para tanto, todo deathlin desenvolve a capacidade de lançar a magia *imobilizar pessoas* um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma (mínimo 1), com CD 10 + metade do nível + mod. Car. A cada turno imobilizado, o alvo perde 1d6 PV + metade do nível do deathlin, e o deathlin recupera esse mesmo valor. Um deathlin pode se alimentar de animais, vegetais e outras criaturas vivas, mas recupera apenas a metade do dano causado. Criaturas e plantas muito pequenas podem não fornecer mais que 1d6 de energia vital antes de secarem e morrerem.
- **Visão no escuro.** Deathlin ignoram camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão. Eles enxergam normalmente no escuro, embora apenas em preto e branco.

ND: +0.

Deathlin como classe

- **Pontos de Vida:** 6 por nível.
- **Bônus Base de Ataque:** +1/2 por nível.
- **Magia:** criaturas mágicas por natureza, os deathlin ganham níveis de magia de acordo com uma de suas classes conjuradoras de quando estava vivos, à sua escolha. Caso não tivessem nenhuma, começam a ganhar magias como um feiticeiro.

Diversidade na Fantasia Medieval

Há espaço para minorias na fantasia? De acordo com *Dragon Age*, sim.

Cassandra, Dorian e Vivienne: há mais na fantasia que homens brancos e héteros

A representação de minorias na mídia tem sido muito discutida ultimamente, inclusive em obras de ficção, como livros, filmes e *games*. Dentro dessas obras, o gênero da fantasia medieval é um que apresenta grandes controvérsias.

Quando falamos desse gênero, sempre que a falta de minorias é criticada em alguma obra, um argumento específico costuma ser sacado para justificá-la. O conhecido "Naquela época era assim" ou "Naquela época não tinha isso" é usado para tentar calar as pessoas que criticam o padrão homem-branco-hétero-cis, que ainda é a maioria nesse gênero (assim como em muitos outros).

Mesmo quando respondemos que "aquela época" da fantasia medieval nunca existiu (afinal, nossa Idade Média não tinha magos, elfos ou dragões), e que por isso não faz sentido exigir compromisso com fidelidade histórica, ainda há pessoas que acreditam que essas minorias não possuem espaço nesses gêneros, ou que não estão dispostas a colocá-las em suas obras. Aí fica a pergunta: existe ou não espaço para minorias na fantasia medieval? De acordo com a franquia *Dragon Age*, existe — e é mais do que possível construir uma história convincente e interessante ao mesmo tempo em que se busca fugir do padrão.

Nenhuma delas está na história apenas como par romântico ou muleta para algum personagem homem.

Dragon Age é uma série de jogos da Bioware, empresa canadense fundada em 1995. Em 2009, ela lançou *Dragon Age: Origins*, o primeiro jogo da franquia. Com o sucesso obtido, em 2011 foi lançado *Dragon Age 2*, que até hoje divide opiniões de críticos e fãs. O título mais recente da série é *Dragon: Age Inquisition*, lançado em 2014 e muito bem recebido, sendo eleito em várias premiações como o melhor jogo do ano. Apesar de cada título contar uma história diferente, todos são RPGs de fantasia medieval que se passam no mundo de Thedas.

A Bioware ficou conhecida por vários motivos – um deles é exatamente buscar ouvir os fãs e incluir mais representatividade em seus jogos. Quando comparamos o primeiro e o último jogo da franquia, dá para notar que cada vez mais há uma preocupação maior com essa questão.

Em todos os jogos de *Dragon Age*, o jogador pode controlar um homem ou uma mulher. Independentemente do gênero, podemos escolher qualquer classe para nossos personagens. Infelizmente, é comum que em jogos de fantasia medieval as opções de armaduras para mulheres sejam sexualizadas, mas em *Dragon Age* sua guerreira vai usar o mesmo tipo de armadura que o guerreiro.

Vamos analisar cada jogo da franquia, usando-os como exemplo de como é possível escrever histórias com representatividade — e também para aprender a fazer o mesmo.

Dragon Age: Origins

A franquia começa com *Dragon Age: Origins*, lançado em 2009. Sem contar os personagens bônus e o mabari (uma raça de cães inteligentes), o grupo principal possui sete membros. Desses, três são mulheres.

Apesar de fisicamente não serem diversas, todas as personagens femininas possuem passados interessantes e passam por desenvolvimento de personagem. Nenhuma delas está na história apenas como par romântico ou muleta para um personagem homem.

Morrigan, uma bruxa da floresta, é uma das personagens mais importantes do jogo. Ela é parte crucial de muitos dos momentos mais relevantes de *Origins*. Por mais que passe a ideia do estereótipo da personagem "durona", nas opções de diálogo e missões é possível perceber que o time de roteiristas se preocupou em dar profundidade para Morrigan. Há jogos que vão incluir mulheres, mas elas serão personagens completamente rasas, o que não é o caso de *Dragon Age*. Podemos criticar o fato de sua roupa ser sexualizada, apesar de o jogador poder trocá-la durante o jogo.

Além das personagens mais próximas do jogador, há também mulheres NPCs (personagens não jogáveis) de peso na história. Flemeth, a mãe de Morrigan, é uma das personagens mais importantes de toda a franquia. Há também a rainha Anora, que é mostrada pelo jogo como uma das maiores estrategistas políticas de Ferelden, o país onde *Dragon Age: Origins* se passa.

A bruxa da floresta Morrigan, uma das personagens mais icônicas da franquia: apresentada em *Dragon Age: Origins*, volta com um papel importante em *Inquisition*

Os romances dentro dos jogos da Bioware são muito famosos, e costumam cumprir um papel importante na representatividade da história. O jogador pode escolher ter uma relação amorosa com algum dos personagens de seu grupo. Em *Origins*, dois dos romances são com personagens bissexuais: Leliana e Zevran.

Infelizmente, a representatividade de personagens bissexuais na mídia ainda precisa melhorar muito, mas *Dragon Age: Origins* trata isso de uma forma interessante. Zevran é um tipo de estereótipo: o homem bissexual que quer pegar todo mundo. Mas, para evitar que seja só um clichê, a Bioware faz um trabalho interessante com seu arco de personagem, e assim ele não tem nenhum aspecto raso em sua construção. Além disso, a Bioware não o coloca como o único personagem bissexual. Leliana também é — e está longe de ser o estereótipo de mulher bissexual sexualizada. Assim como Zevran, é uma personagem complexa, além de mais tarde se tornar muito importante para a história do jogo como um todo.

O problema com os estereótipos das minorias é que normalmente eles são os únicos representados na mídia, criando uma imagem preconceituosa do grupo em questão. Quando a Bioware coloca dois personagens bissexuais diferentes um do outro, que inclusive lidam com sua sexualidade de forma diferente, ela melhora a representatividade e aumenta as opções de identificação.

Dragon Age: Origins possui exemplos bons, mas ainda pecava em outros aspectos. O único personagem que não era branco, dentre os principais, era Zevran (ou o próprio protagonista, que pode ter a aparência que o jogador escolher). Além disso, todos os personagens eram cis e as mulheres eram bem padronizadas (apesar de Wynne ser mais mais velha que o resto do grupo).

Dragon Age 2

Em 2011, a Bioware lançou *Dragon Age 2*, um jogo recebido com bastante polêmica, mas que ainda assim mostrou mais avanços na representatividade de minorias.

Tirando conteúdos bônus, temos sete personagens,dos quais três (ou quatro, dependendo das suas escolhas) são mulheres. Dessa vez, a customização de armaduras é limitada, então as roupas dos personagens continuam

sendo as mesmas ao longo do jogo. Mesmo isso sendo muito criticado, dá para ver que o *design* das roupas conversa com a personalidade de cada personagem, inclusive das mulheres, ao contrário de outros jogos que sexualizam todas para o olhar masculino. Aveline, por exemplo, é uma guerreira que usa uma armadura que, vejam só, de fato protege seu corpo!

As personagens mulheres, tanto as que são da sua equipe como as NPCs, possuem personalidades diferentes e relevância para a história do jogo. *Dragon Age 2* não usa estereótipos para construir suas personagens mulheres– o jogo dá a elas profundidade, da mesma forma que faz com os personagens homens, o que infelizmente não acontece em todos os jogos atualmente.

Dragon Age 2 também fez que todos os seus romances fossem bissexuais (sem contar Sebastian, que é conteúdo bônus do jogo). Essa decisão causou polêmica na época. A Bioware decidiu que todos os personagens seriam bissexuais para que não houvesse restrições nos romances, como existiam em *Dragon Age:Origins*, o que muitos gostaram, mas também pode atrapalhar a representação de outras sexualidades. Há o que criticar nessa decisão, mas, mesmo que talvez sem querer, a Bioware acabou trazendouma representação interessante de personagens bissexuais.

A letra B do LGBT+ muitas vezes fica apagada na mídia e, quando aparece,ainda é usada como estereótipo de "indeciso" e "promíscuo". Em *Dragon Age 2* temos quatro personagens bissexuais completamente diferentes uns dos outros, mostrando o que devia ser óbvio: pessoasbissexuais não são estereótipos ambulantes, e sua sexualidade é apenas uma parte de um todo.

Há mais personagens não brancos em *Dragon Age 2* do que em *Origins*, e uma das representações mais interessantes é Isabela. Ela é uma pirata negra e bissexual, sendo a única que usa mais da sua sensualidade. Podemos criticar que justo a mulher negra da equipe seja essa personagem, mas ao mesmo tempo há pontos positivos em sua construção. Isabela é uma das personagens mais bem desenvolvidas do jogo, com várias camadas que a tornam complexa; inclusive com muitos discursos feministas. Quando questionada se não se incomoda com o jeito como alguns homens do jogo a tratam, ela responde: "Eles não me conhecem, eu me conheço".

Marian ou Garret: a escolha é sua

Ao falar sobre o machismo que enfrentou quando ainda tinha seu navio, Isabela reclama que, para os homens, as mulheres precisam "trabalhar o dobro para ter a metade do respeito".

No final do jogo, a grande vilã é uma mulher: Meredith, a líder dos templários de Kirkwall. Primeiro, é interessante o cargo de líder dos templários ser ocupado por uma mulher– em outros universos de fantasia medieval, esse cargo seria de um homem. Meredith é uma guerreira, que, assim como Aveline, de fato usa uma armadura que a protege e que não é sexualizada. A personagem possui camadas e tem espaço para ser má. Parte da representatividade feminina na ficção é que as mulheres possam ser vilãs; afinal, mulheres também podem ser más.

Dragon Age: Inquisition

Finalmente, em 2014 a Bioware lançou *Dragon Age: Inquisition*, o jogo mais recente da franquia até o momento — e que trouxe muitas mudanças.

Por um lado, dos nove membros da equipe que podem ir para o combate, apenas três são mulheres. Quando pensamos no círculo interno completo da Inquisição, os números vão para cinco mulheres em um grupo de doze. Por mais que não sejam metade, as mulheres estão mais diversas e continuam tendo construções bem feitas, além de termos NPCs femininas muito cativantes.

Normalmente, na fantasia medieval, quando acontece uma reunião de guerra para debater estratégias, a maioria dos personagens envolvidos são homens. Em *Dragon Age: Inquisition*, se não contarmos o personagem do jogador, em todas as reuniões da mesa de guerra a maioria dos personagens são mulheres. Há a diplomata, a espiã e, em certos momentos, uma guerreira ou uma maga.

Há mulheres em todas as classes, além de, fisicamente, serem diferentes. Duas personagens são negras, e ambas em posições importantes: Vivienne é uma maga com muita influência política em Orlais, ao passo que Josephine é a embaixadora da Inquisição, que, apesar de ser a única das mulheres que não luta, não deixa de ser importante para a instituição e relevante para a história do jogo. Leliana, que já apareceu em *Dragon Age: Origins*, possui um arco muito interessante, com mudanças que casam com as decisões que o jogador fez ao longo da franquia.

Dicas para a sua aventura

Estamos acostumados a imaginar os personagens que criamos da forma mais padrão possível. Quando criar um Guardião Cinzento, pergunte-se: "Esse personagem precisa ser um homem branco? E se ele for negro? E se for uma mulher? E se for um homem trans?".

Não existe nada na história de Thedas que indique que as instituições não aceitam mulheres ou negros; portanto, não é ilógico que na sua aventura haja diversidade de pessoas. Sabemos pelo jogo que algumas cortes nobres não aceitam pessoas LGBT+, como em Orlais ou Tevinter, o que não significa que eles não possam ser colocados nessas posições – basta ver os exemplos de Dorian, Maevaris e Celene.

Personagens fora do padrão não precisam ter arcos que foquem apenas no preconceito que enfrentam; afinal de contas, pessoas são muito mais que seu gênero, cor ou sexualidade. Caso você queira construir uma história que critique preconceitos, *Dragon Age* dá bastante espaço para isso. Em Thedas, elfos e magos são oprimidos, e uma narrativa focada nesses grupos pode ser usada como metáfora para criticar o sistema de opressões da nossa sociedade.

As mulheres NPC também são marcantes para a história. Morrigan volta com um papel muito importante, assim como Flemeth. Entre as personagens novas, temos a batedora Harding, uma anã que trabalha para a Inquisição. Dependendo do caminho que escolhemos, podemos conhecer Fiona, uma maga elfa poderosa, ou Calpernia, que pode ser uma das antagonistas do jogo, uma maga de Tevinter que começa a servir Corypheus, o vilão.

Dragon Age: Inquisition é o jogo com mais diversidade LGBT+ até agora. Das oito opções de romance, mesmo quatro personagens sendo hétero, temos um personagem gay, uma lésbica, uma bissexual e um pansexual no círculo interno da Inquisição. Houve polêmicas por causa da sexualidade de alguns desses personagens. Quando foi revelado que Dorian Pavus, um mago de Tevinter, era gay,

alguns fãs ficaram incomodados, acusando a Bioware de estar se rendendo ao "politicamente correto" e que um *game* não devia se importar com isso. Mesmo quando falamos de um jogo inclusivo, a comunidade *gamer* ainda tem dificuldade em aceitar personagens fora do padrão.

Na missão pessoal de Dorian, o jogador descobre que seu pai tentou usar magia de sangue — um tipo de magia proibida e perigosa — para fazer o filho virar hétero. Esse é um excelente exemplo de como é possível sim falar de assuntos LGBT+ em um contexto de fantasia medieval, inclusive como críticas para a nossa sociedade. Ao mesmo tempo em que o arco se encaixa com o contexto do jogo, também conversa com os jogadores, principalmente com aqueles que se identificam com Dorian de alguma forma.

A representação não precisa, porém, ser necessariamente sobre os personagens que são minorias enfrentando preconceito. Ao mesmo tempo em que a missão pessoal de Dorian tem relação com ele ser gay, a missão de Sera, uma elfa lésbica, não tem relação com a sua sexualidade, mas conversa com a construção da personagem de outras formas.

A imperatriz de Orlais, Celene, também é uma mulher lésbica. A história dela é mais explorada no quarto romance da série *Dragon Age*, mas o jogo nos mostra exatamente o quão poderosa Celene é. Além disso, temos também Briala, uma elfa que teve um caso secreto com a imperatriz, já que a corte de Orlais veria isso como um escândalo. Briala é tão importante quanto Celene para a história, e mesmo em um mundo em que humanos são opressores e elfos oprimidos, Briala é uma das pessoas que mais sabem jogar o jogo político de Orlais.

No terceiro jogo da franquia, *Dragon Age* nos apresentou Krem, um homem trans que luta no grupo do Touro de Ferro. Apesar de ser um coadjuvante, Krem ganhou o amor dos fãs. Se o jogador conversar com Krem, ele fala sobre ser um homem trans em Thedas. Esse é um bom exemplo de como a fantasia medieval pode sim ter espaço para pessoas trans, que ainda têm uma representação muito pequena nesse gênero (e em muitos outros).

Fora dos jogos, os livros e quadrinhos também falam de diversidade. Dois dos cinco romances possuem protagonistas mulheres e mesmo os que não têm apresentam personagens mulheres interessantes. Como já foi mencionado, a relação de Celene e Briala foi apresentada nos livros. Nos quadrinhos, tivemos a primeira personagem trans da franquia — a maga Maevaris, que possui uma posição poderosa na política de Tevinter.

O que fazer em suas histórias...

- Colocar armadura de verdade nas guerreiras!
- Incluir mais de uma pessoa fora do padrão.
- Dar papéis relevantes para minorias, não apenas de coadjuvantes.
- Fujir dos estereótipos perpetuados pela mídia.
- Ouvir o que as minorias têm a dizer sobre representatividade.

...e o que NÃO fazer!

- Usar "fidelidade histórica" como desculpa para excluir minorias da sua história.
- Hipersexualizar personagens mulheres.
- Colocar minorias como "muletas" para o crescimento do personagem homem padrão.
- Fetichizar personagens LGBT+.
- Resumir a personalidade de um personagem que pertença a uma minoria à esse aspecto (por exemplo, fazer resumir a personalidade de um personagem gay ao fato dele ser gay).

Personagens diversos

A seguir estão três exemplos de personagens de *Dragon Age* que fogem do padrão, mas não se resumem a isso.

Isabela

Isabela é uma pirata que foi parar em Kirkwall depois de libertar um grupo de elfos escravos. Ela é originalmente de Rivain, um país ao norte de Thedas, e foi forçada a se casar com um homem que não conhecia por volta dos dezenove anos. Depois de passar anos infelizes ao lado do marido, ela escapou dessa situação e começou sua vida de pirata. Na época de *Dragon Age 2*, Isabela já atuava como capitã havia cerca de dez anos.

Isabela: flagelo de dois mares, quatro reinos e incontáveis tavernas!

Ela é uma mulher, negra e bissexual, com grande relevância para a história de *Dragon Age 2*. Dependendo das escolhas do jogador, Isabela pode ficar ao lado de Hawke, o protagonista do jogo, quando seria muito mais conveniente para ela se apenas fugisse. Além de um desenvolvimento interessante de personagem, ela também se posiciona contra situações machistas que já teve que encarar na vida.

Zevran Arainai

Zevran é um elfo de Antiva, um país ao norte de Thedas. Ele faz parte dos "Corvos", a maior guilda de assassinos do continente. Zevran foi vendido para a guilda quando tinha por volta de sete anos. Sobrevivendo a um treinamento rigoroso, Zevran se torna um assassino perigoso que é contratado para matar o Guardião Cinzento, protagonista de *Dragon Age Origins*.

Além de ser um personagem que pode ser recrutado, Zevran é um homem bissexual. No começo do relacionamento com o Guardião Cinzento, ele aparenta ser uma pessoa que não leva nada a sério, mas à medida que o jogador interage com o personagem, percebe que Zevran usa sua personalidade como mecanismo de defesa por conta das inúmeras dificuldades que enfrentou ao longo da vida. Uma vez que o Guardião Cinzento consegue sua lealdade, Zevran lutará até o fim pelo jogador.

Dorian Pavus

Dorian é um altus — um mago da alta sociedade de Tevinter, um império que fica ao norte de Thedas. Mesmo tendo muitos privilégios na vida, Dorian nunca foi o modelo ideal esperado de alguém da sua posição. Além de não se importar tanto com os costumes nobres, Dorian é gay, o que é considerado um absurdo na alta sociedade de Tevinter, tanto que seu pai tentou usar magia de sangue para mudar a sexualidade do filho.

Nesse contexto, Dorian sai de Tevinter e acaba se juntando à Inquisição. A missão pessoal dele é relacionada à homofobia que sofreu por parte de seu pai. A crítica que é feita com a missão de Dorian é muito bem construída. O escritor do personagem, David Gaider, que também é homossexual, admitiu que teve que ressuscitar alguns fantasmas de suas próprias experiências para escrever Dorian.

Por que isso importa?

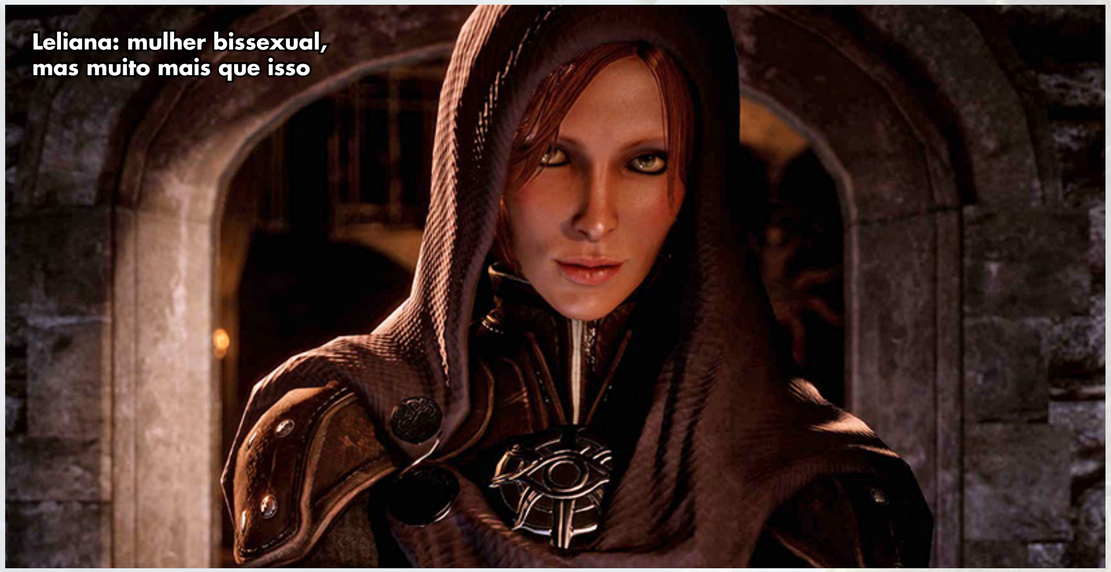
Por que a Bioware devia gastar tanto tempo com isso? A grande questão é que a representatividade é sim importante. É perigoso que só tenhamos um tipo de história, sempre sobre um protagonista homem branco, cis e hétero. Existem outros tipos de pessoas no mundo e nós queremos nos ver na mídia.

O Instituto Geena Davis de Gênero na Mídia tem o *slogan*: "Se ela pode ver, pode ser" porque a mídia, incluindo a de entretenimento e cultura pop, pode influenciar a vida das pessoas. Quanto mais diversidade, mais incluídas as pessoas fora do padrão vão se sentir.

De um ponto de vista do mercado, parece lógico que as empresas publiquem histórias com diversidade, pois isso aumenta o público potencial de seus produtos.

A mídia é uma ótima forma de perpetuar ou quebrar estereótipos. Quando uma obra de ficção insiste em só ter personagens homens padrão, ou quando mostra minorias apenas com estereótipos preconceituosos, cria-se uma imagem errada desses grupos oprimidos que ajuda a perpetuar preconceitos na sociedade.

Pessoalmente falando, sempre amei fantasia medieval, mas *Dragon Age* é uma das minhas histórias preferidas porque nela eu consigo me ver. Não são apenas homens padrão que consomem *games*, apesar de ainda haver pessoas que acreditem nisso, e obras de ficção também precisam conversar com minorias. Estamos repetindo padrões e o mesmo tipo de histórias há anos, só que há muitas outras narrativas igualmente interessantes esquecidas porque não são parte desse padrão.



Leliana: mulher bissexual, mas muito mais que isso

Um grupo de aventureiros ideal: pessoas de todos os tipos

Dragon Age não é perfeito. A franquia já cometeu erros e com certeza há como melhorar. Dá para entender que, por ser um jogo de uma grande empresa, as mudanças não sejam imediatas. Existe resistência por parte do público e os jogos AAA (de grande orçamento) ainda apostam muito no padrão. É por isso que é importante que nos manifestemos por mais diversidade. Existem companhias que já estão começando a ouvir essas vozes, afinal isso pode afetar os lucros, e a Bioware é uma dessas empresas. Principalmente entre os lançamentos de *Dragon Age 2* e *Dragon Age: Inquisition*, a Bioware ouviu muito os fãs em relação ao que eles queriam, incluindo a questão da representatividade de minorias.

Não há razão para continuar insistindo em histórias que só dão espaço para o que é padrão, e também não dá mais para usar uma suposta fidelidade histórica como argumento para validar fantasias medievais que insistem em não sair da caixinha. Há sim lugar para minorias em todos os gêneros de ficção, incluindo a fantasia medieval: basta ver *Dragon Age* e como em cada jogo novo a franquia busca melhorar esse aspecto.

CLARICE FRANÇA
redatora do **Collant sem Decote**

Produtos da franquia

Dragon Age surgiu como um *game* para PC, XBox e PlayStation. Mas, desde então, esse rico universo invadiu os livros, os quadrinhos e o RPG de mesa. No Brasil, a Jambô Editora publica *Dragon Age RPG*, e recentemente anunciou o lançamento de *O Trono Usurpado*, primeiro romance da franquia.

Dragon Age RPG

O RPG de mesa oficial do universo, vencedor dos ENnies de Melhor Jogo e Melhor Arte em 2016. Ideal para jogadores interessados numa fantasia medieval mais sombria e adulta. **Já disponível.**

O Trono Usurpado

O primeiro romance da franquia, detalha os acontecimentos que precedem *Dragon Age: Origins*, com a história da Rainha Rebelde e seu filho, Maric. Previsto para o primeiro semestre de 2017.

IN COLOR!

GABINETE DE SALADINO

HORROR! TERROR! SUSPENSE!

A história de Paul Naschy, o Lobisomem Espanhol

O Outro Homem de Mil Faces

Entre os atores famosos dos monstros clássicos do cinema, o genial Lon Chaney era conhecido como "O Homem de Mil Faces", por seus papéis totalmente diferentes, como o Corcunda de Notre Dame, o Fantasma da Ópera, o hipnotizador vampiro, o imigrante chinês, o palhaço, o atirador de facas sem braço...

Além da atuação, Chaney fazia a própria maquiagem, tornando-se praticamente irreconhecível de um filme para outro. Ele apavorou e inspirou muitos atores depois dele. Incluindo **Paul Naschy**, o "Lon Chaney Espanhol".

Nascido Jacinto Molina Álvares em 1934, este dedicado ator espanhol começou sua carreira como halterofilista. Naschy (ou Jacinto) ficou muito impressionado com os clássicos filmes de terror de Hollywood, principalmente *Frankenstein Encontra o Lobisomem* (*Frankenstein meets the Wolf Man,* de 1943, com Lon Chaney Jr.) que assistiu aos 11 anos e que influenciou, segundo o próprio, toda sua carreira.

Molina alternava trabalhos como ator (figuração na maioria das vezes) com sua carreira como halterofilista, até que um roteiro de sua autoria foi filmado (*La Marca del Hombre Lobo,* 1968). O papel principal seria de **Lon Chaney Jr.**, mas o ator acabou ficando de fora por motivo de doença. No último instante, Molina aceitou ele mesmo fazer o papel, mas os produtores alemães pediram que mudasse seu nome para que fosse mais fácil de pronunciar no mercado internacional (deve ter sido engraçado ver alemães pedindo para um espanhol mudar de nome por conta da facilidade de pronúncia...). Jacinto adotou então o nome artístico de Paul (em homenagem ao Papa da época) Naschy (uma versão meio americanizada do nome **Imre Nagy**, um halterofilista que ele adorava), nome pelo qual ficaria conhecido como o maior ator de terror do cinema espanhol.

Naschy criou Waldemar Daninsky, seu personagem mais famoso (e mais recorrente), um homem de origem polonesa que é amaldiçoado a se transformar em lobisomem nas noites de lua cheia. Ao todo, foram 11 filmes com o personagem (e mais um que teria sido literalmente perdido).

Os filmes não têm uma cronologia ou sequência entre eles, os fatos que acontecem em um não afetam os outros, podendo ser vistos em qualquer ordem. São histórias diferentes, onde o lobisomem morre, mas está vivo e saudável no outro filme... para morrer de novo.

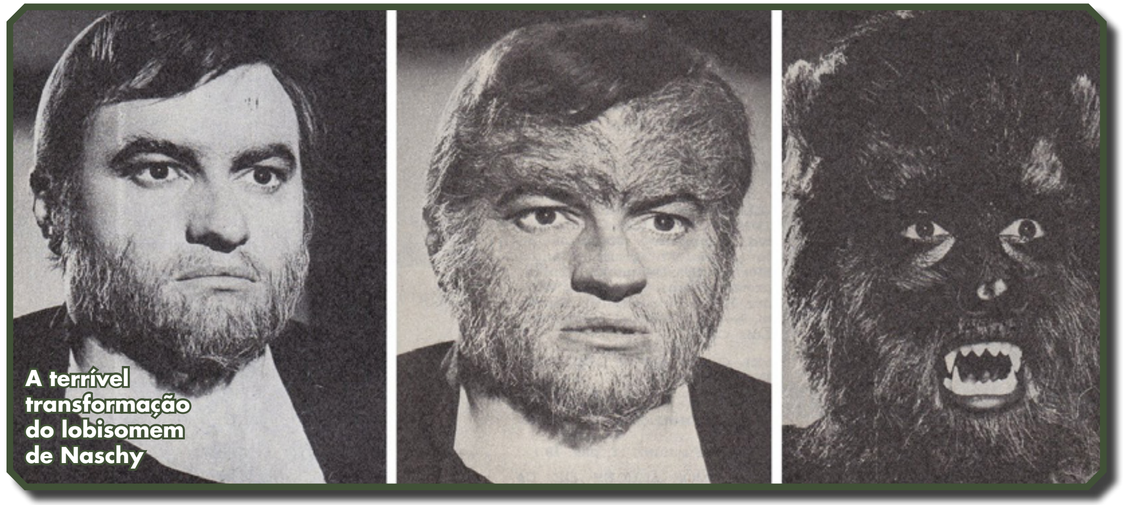
A própria origem de Waldemar Daninsky muda de filme pra filme: em alguns, o coitado é amaldiçoado por crimes feitos por um antepassado; no outro, nasceu de uma família de licantropos ou se tornou um lobisomem depois de ser mordido por um yeti no Himalaia (isso mesmo, mordida de yeti causa licantropia, você não sabia?).

O lobisomem e outros monstros

A filmografia de Naschy é imensa, com mais de 100 filmes em que interpretou não só seu lobisomem, mas praticamente todos os monstros clássicos do cinema... e mais algumas coisas teoricamente não classificadas como monstros, mas que são bichos bem ruins: uma múmia, Jack, o Estripador, Drácula, o Corcunda, o Monstro de Frankenstein, o Fantasma da Ópera, o Senhor Hyde, Rasputin, Doutor Moreau, um bruxo, um zumbi, um inquisidor medieval, um *serial killer* e até mesmo o próprio Diabo. Isso o torna certamente um dos atores que mais interpretou personagens conhecidos e clássicos do terror na história do cinema. Não é pouca coisa.

O Rei do Terror Espanhol também era roteirista, diretor e produtor, numa carreira que se confunde com a história do cinema de terror hibérico. Seu período áureo foi a década de 1970, onde esteve envolvido, de alguma forma, em 28 filmes. Em 1972, escreveu e atuou em sete filmes (lembre que estamos falando de doze meses)!

Nos anos seguintes não parou de trabalhar, continuando a produzir, dirigir e atuar em filmes de terror, policiais, humor e (tentativas de) drama. Mas, infelizmente, a década de 1980 não foi muito boa para Naschy. Sua produtora, a *Aconito*, faliu em 1984, depois de uma



A terrível transformação do lobisomem de Naschy

tentativa fracassada de fazer uma comédia de espionagem, *Operation Mantis*. No mesmo ano, o pai de Naschy morreu, o que levou o cineasta a um longo período de depressão, encerrado apenas em 1987, quando lançou *El Aullido del Diablo,* que além dele tinha no elenco seu filho **Sergio Molina** e os ícones do terror **Howard Vernon** e **Caroline Munro**. Mesmo assim, o filme teve um retorno financeiro muito fraco.

A década de 1990 começou com Naschy sofrendo um ataque cardíaco que quase o matou. Em 1996 lançou *Licantropo,* que deveria ser sua grande volta, mas novamente o retorno foi muito aquém do esperado. O estilo dos filmes e o tipo de atuação de Naschy não estavam agradando as audiências mais modernas e, somado a uma quantidade imensa de problemas com estúdios, distribuidoras e produtores, o Rei do Terror espanhol finalmente encarou seu declínio. Ele ainda fazia participações pequenas em outros filmes, mais pelo reconhecimento de seu papel no cinema do que qualquer outra coisa. Suas próprias produções e projetos na Espanha não decolavam e não atingiam o mínimo necessário de retorno financeiro.

Mesmo assim, fora de seu país, em convenções e eventos dedicados ao terror, Naschy sempre foi tratado como uma celebridade, como o ícone do terror que realmente era. Se não se dava importância para ele no meio empresarial do cinema, os fãs e cineastas influenciados por seu trabalho mantiveram o ânimo e a força de Naschy em suas últimas décadas de vida. Jacinto Molina se dedicou ao cinema até o último suspiro, escrevendo e atuando até 2009, quando morreu devido a um câncer no pâncreas, aos 75 anos.

Mas uma coisa tão trivial como a morte não seria suficiente para impedi-lo de continuar trabalhando nos filmes de terror que tanto amava. Naschy ainda apareceria em quatro produções póstumas: *La Herencia Valdemar* (2010) e *La herencia Valdemar II: La Sombra Prohibida* (2011), filmes que usam a mitologia de **H.P. Lovecraft** para contar a história de uma casa assombrada, *Empusa* (2011) e *O Apóstolo* (2012), uma animação de terror.

Sua voz gravada ainda foi usada no filme *Wax* (2014) em autômatos de monstros clássicos.

A estética "Trem Fantasma"

A pergunta que todo leitor faz é "mas Saladino, os filmes desse Paul Naschy são bons?", e a resposta mais honesta é… não.

Um lobisomem muito Louco... na Amazônia?

Sempre descontente com o cenário cinematográfico espanhol, Naschy procurava parcerias no exterior, e não era raro que participasse de filmes em outros países. Ele até mesmo atuou… no Brasil!

A convite do diretor **Ivan Cardoso**, conhecido por filmes de terror com humor, como *O Segredo da Múmia* (1982) e *As Sete Vampiras* (1986), Naschy participou de *Um Lobisomem na Amazônia* (2005). Naschy faz o papel do Dr. Moreau, que vem para a floresta brasileira com um assistente corcunda, para continuar suas experiências. Um grupo de adolescentes em viagem pela área é sistematicamente atacado por uma selvagem criatura meio homem, meio lobo, enquanto procura "novas experiências". A trama ainda envolve amazonas, conspirações políticas e o cantor **Sidney Magal** como um guia espiritual inca.

Um Lobisomem na Amazônia é uma comédia com toques de terror, nonsense e participações de atores e atrizes bem improváveis, numa trama ainda mais improvável e desconexa. Uma homenagem de Ivan Cardoso a um dos seus ídolos no cinema de terror. **Clique aqui** para assistir ao trailer!

Vamos lembrar que Naschy começou fazer seus filmes em 1968, altamente influenciado pelos monstros clássicos do estúdio Universal. E vamos lembrar também que Naschy não tinha exatamente lá muita experiência como ator ou roteirista. Seus primeiros papéis eram em filmes de baixo orçamento, onde os efeitos especiais não eram tão especiais assim e o roteiro era uma desculpa para se fazer cenas que (assim se esperava) empolgassem a audiência. A maquiagem do lobisomem era uma cópia (mal feita) da clássica maquiagem do Lobisomem criada por **Jack Pierce**. E eu já disse que era uma cópia mal feita? Em algumas cenas, parece que o lobisomem está rindo o tempo todo…

Em muitos casos, a fotografia e a cenografia eram boas e vários aspectos técnicos destoavam pela sua qualidade. Muitos atores espanhóis excelentes contracenavam com Naschy, alguns inclusive descobertos por ele. Havia certa preocupação em deixar o filme pelo menos visualmente agradável.

As películas de seu famoso Waldemar Daninsky tinham mais buracos no roteiro do que uma rede de pesca! Um dos meus favoritos é *Doctor Jekyll y el Hombre Lobo*, onde um médico, descendente do famoso Dr. Henry Jekyll (que também se chama Henry Jekyll) tem um plano para curar a licantropia: aplicar o soro do Mister Hyde em Daninsky numa noite de lua cheia, pois o soro combateria as células de lobo no sangue. O que poderia dar errado? Er… TUDO!

Mesmo com todos esses aspectos negativos, há algo que faz o espectador continuar assistindo. Costumo dizer que é a estética Trem Fantasma, onde a coisa é ruim, capenga, mas você *quer* ver. Nunca é realista, por vezes é forçado, mas sempre é divertido. Como o Doutor Moreau na Amazônia. Claro que você sabe que ele nunca foi pra lá, mas você quer ver o filme pra saber o que ele vai fazer lá. O filme pode não ser coerente ou mesmo fazer sentido, mas é divertido. E como!

Naschy tinha uma paixão enorme por filmes de terror. Ele adorava os personagens que criava, adorava interpretar os monstros clássicos do terror, mesmo que não ficasse muito bem nos papéis. Mesmo que sequer se parecesse com algumas criaturas. O cara era halterofilista! Já imaginou uma múmia ou um zumbi marombado?

Mas a paixão e o ímpeto de Naschy passava por cima de tudo isso. Dedicou sua vida a fazer filmes, perdeu muito dinheiro com cinema (no final de sua vida, ele estava praticamente falido), mas foi o seu legado de filmes e papéis que o manteve vivo nos seus últimos anos.

Os filmes de Naschy não eram exatamente bons, mas o carinho, o ânimo e o entusiasmo do halterofilista que queria ser ator são evidentes em todos os seus trabalhos, o que acaba tornando seus filmes muito divertidos e engraçados. Uma força e dedicação inspirou mais de 30 anos de cinema de terror espanhol.

Naschy pode não ser o lobisomem mais assustador do cinema, mas certamente é um dos mais divertidos. E se você não gostar do lobisomem dele, ainda tem o Drácula, a Múmia, o Mister Hyde… Só escolher.

ROGERIO SALADINO

ESPECIAL

A Fantasia e o Espaço

Distintos à primeira vista, estes dois ingredientes podem ser dar muito bem juntos

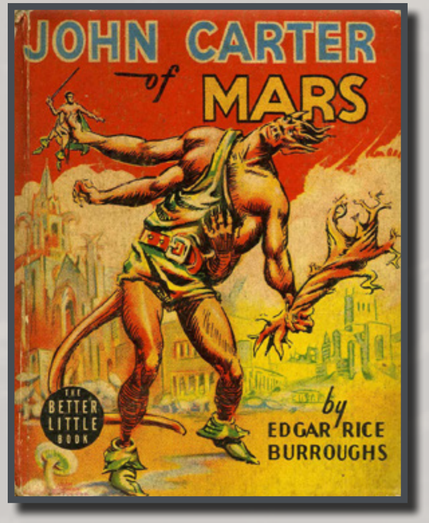
Não é mais novidade para ninguém agora, mas, em Mundo dos Deuses, optou-se por dar a Arton uma abordagem diferente da cosmologia planar mais tradicional de D&D. Ao invés dos tradicionais planos de existência como discos sobrepostos quase (ou algumas vezes *de fato*) infinitos, os mundos dos deuses agora são como planetas ou satélites orbitando ao redor de Arton — um verdadeiro universo de fantasia espacial! A inspiração é um dos cenários clássicos do velho *AD&D, Spelljammer*, que talvez seja melhor definido por um daqueles velhos pôsteres desmotivacionais da internet que destacava:

"Dungeons & Dragons encontra Star Trek: é como pornografia para nerds".

Spelljammer é um cenário polêmico, apesar de clássico, e é claro que não queremos obrigar ninguém a adotar esta abordagem em suas mesas. Tivemos o cuidado de fazer o livro reconhecer as duas possibilidades de cosmologia, como teorias conflitantes apoiadas por diferentes estudiosos, para cada um escolher a que preferir; e, apesar de o ambiente espacial ser citado eventualmente em um mundo ou outro (a corruptosfera em Nivenciuén, o formato cúbico de Al-Gazara visto do espaço, etc.), a verdade é que em apenas um dos 22 mundos presentes no livro a descrição do cenário realmente o obriga a adotá-lo de alguma forma — Skerry, o conjunto de asteroides que hoje existe onde antes havia o mundo de Tillian. Se quiser usá-lo de qualquer jeito, você pode facilmente assumir que ser um "mundo espacial" faz parte das características peculiares causadas pela queda do deus; para os outros, não há nada que você não possa apenas fingir que não está lá sem grandes consequências.

Mas é claro que, se eu estou escrevendo uma coluna especificamente sobre fantasia espacial, eu vou tentar convencê-lo de que escolhê-la pode ser a opção mais legal, não é? Ao contrário do que possa parecer, a proximidade entre a fantasia e o universo espacial é muito mais profunda e antiga do que se pode imaginar.

Desde muito cedo a humanidade olhava para o céu e imaginava o que haveria lá longe, no espaço entre as estrelas. Embora sem necessariamente um tom de ficção científica, você vai encontrar lugar em algumas mitologias para essa especulação — penso, por exemplo, nas várias interpretações para a natureza do sol, desde a carruagem de fogo do deus grego Apolo até o deus-falcão egípcio Amon-Rá, que cruzava os céus do amanhecer ao fim do dia. A mitologia hindu, em especial, é muito prolífica nesse respeito, e poemas épicos como o *Ramayana* descrevem toda sorte de maquinário fantástico capaz de cruzar o espaço. Em outras histórias, o conceito de habitantes espaciais é mais evidente: no folclore japonês, por exemplo, você encontrará a história da princesa Kaguya (que recentemente foi transformada em animação pelo estúdio Ghibli), enviada para a Terra por um povo habitante da Lua.



A Lua, aliás, até pela sua proximidade com a Terra, sempre foi fruto de muita especulação, tanto propriamente científica quanto meramente filosófica ou satírica. Desde a antiguidade até a idade moderna, há praticamente um gênero próprio de viagens fantástica à Lua e o contato com seus habitantes alienígenas. Já no século II, Luciano de Samósata escreveu uma obra assim, chamada *Vera Historia*, ou a *História Verdadeira*, e foi seguido por nomes das áreas mais diversas, como o físico **Johannes Kepler**, o escritor **Cyrano de Bergerac** e o filósofo **Voltaire**. Na Idade Média mesmo tivemos ainda o filósofo **Giordano Bruno**, que foi além e especulou sobre todo um universo infinito, preenchido por infinitos mundos habitados por vida inteligente, o que foi considerado uma heresia e resultou na sua condenação à morte na fogueira.

Mas é claro que a idade de ouro das histórias de viagens espaciais provavelmente só viria com a ficção científica moderna, pelo menos desde *Da Terra À Lua* de **Jules Verne**. É interessante notar como, nos primórdios desses gêneros modernos, as barreiras entre eles não eram assim tão rígidas quanto costumamos imaginar hoje. Se hoje é muito fácil pensar na fantasia, na ficção científica e no terror como gêneros separados, por exemplo, na virada do século XIX para o XX as coisas não eram assim tão bem definidas.

Um bom exemplo disso pode ser a clássica série de **Edgar Rice Burroughs**, que conta as aventuras de John Carter no planeta Marte, ou, como os próprios habitantes locais o chamam nos livros, Barsoom (sim, é a mesma série que deu origem recentemente ao filme *John Carter* — que na minha opinião foi bem legal, apesar das críticas). Para além das óbvias extrapolações científicas que hoje soam fantasiosas (como, por exemplo, Marte ser habitado por toda uma civilização de seres espaciais), o próprio clima das histórias tinha um certo tom de aventura e ação que parecem muito mais propícios a uma série de fantasia.

Não por acaso, um subgênero derivado delas acabou recebendo o nome de *sword & planet* ("espada & planeta"), em referência ao *sword & sorcery* ("espada & feitiçaria") de séries como Conan (e isso levando-se em consideração, claro, que as primeiras histórias de John Carter foram publicadas vinte anos antes dos primeiros contos do bárbaro cimério!).

Para além de Burroughs, se desenvolveu nas décadas de 1920 e 1930 toda uma geração de autores identificados como "*weird fiction*", ou ficção estranha, que publicava em revistas baratas como a famosa *Weird Tales*. O próprio **Robert E. Howard**, criador de Conan, fazia parte deste grupo de autores, que também continha nomes como **H. P. Lovecraft**, **Fritz Leiber** e outros tantos. É talvez neles que podemos ver como estas barreiras entre os gêneros não eram assim tão definitivas: os próprios mitos de Cthulhu de Lovecraft, por exemplo, possuíam muitos temas de ficção científica, com seus deuses alienígenas (o próprio termo, aliás, é bem claro) e seres de Plutão ou do espaço ainda mais distante, de forma que o seu estilo é muito propriamente chamado de "horror cósmico;" e

mesmo nas histórias de Howard você encontrará lá a citação ao Nyarlathotep e outros seres-que-não-deveriam-existir em meio a uma aventura de espada e feitiçaria do Conan.

É este ambiente original, em que os gêneros se confundiam e misturavam e eram basicamente a mesma coisa, que, no começo deste século, tentou ser resgatado no movimento da literatura de gênero chamado *new weird* ("novo estranho"), de nomes que ficaram relativamente famosos como **China Miéville**, **Jeff VanderMeer** e **Ekaterina Sedia**. Na minha experiência pessoal com eles, no entanto, a impressão que tive é que estavam muito mais interessados no intercâmbio do horror com os outros gêneros do que entre a ficção científica e fantasia, por exemplo.

Para encontrarmos esta mistura específica, talvez tenhamos que recuar um pouco mais no tempo, até uma certa galáxia muito distante habitada por forças místicas sobrenaturais e a ordem de cavaleiros monásticos que as dominam.

Ora, não se faça de surpreso. Há uma polêmica muito antiga no mundo nerd sobre se *Star Wars* seria, afinal, ficção científica ou mera fantasia espacial. Não quero me posicionar aqui; o importante é destacar que ela possui, sim, muitas influências da fantasia, desde a Força como elemento sobrenatural até a própria ordem de monges-cavaleiros com código de conduta, oriundas talvez do projeto do **George Lucas** de criar uma mitologia moderna baseada na obra de **Joseph Campbell**. Posso citar também uma das minhas cenas favoritas da trilogia original, em *O Império Contra-Ataca*, em que os personagens fogem a bordo da Millenium Falcon de um gigantesco verme espacial em um meteoro — a própria noção de monstros espaciais é essencialmente fantástica e, na minha opinião, boa demais para ser simplesmente ignorada (não por acaso, criar os monstros do vazio entre-mundos de *Mundos dos Deuses*, incluindo os novos demônios lefeu, foi uma das partes mais divertidas do processo de escrita para mim).

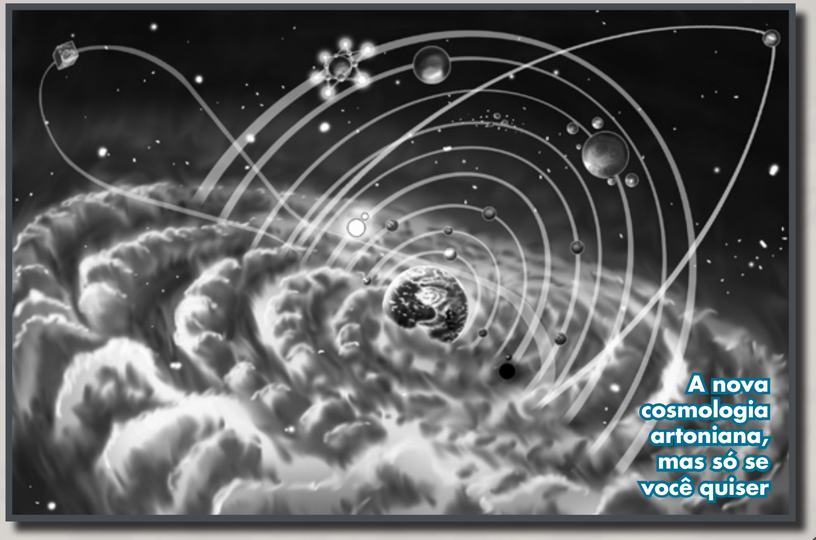
Até por estar novamente em voga graças à nova trilogia, *Star Wars* é talvez o melhor exemplo de como fantasia no espaço pode ser legal e divertida. Na década de 1980, muito influenciada pelo sucesso estrondoso dos primeiros filmes, houve toda uma pequena onda de histórias assim — desde pérolas *trash* como o filme *Krull* e a adaptação cinematográfica de *Flash Gordon*, até outras que hoje são consideradas clássicas, como os desenhos animados *Thundercats* e *He-Man e os Mestres do Universo* (o quê? Vai dizer que você nunca reparou que eles tinham castelos medievais e naves espaciais?)

Eu poderia ir além. Mal falei dos quadrinhos de super-heróis, por exemplo, outro universo essencialmente fantástico e que se expandiu de forma muito criativa e única em direção ao espaço — talvez possa citar apenas o Starlord, hoje um personagem famoso graças a *Guardiões da Galáxia*, mas que começou num ambiente muito mais *sword & planet* quando foi criado na década de 1970. Videogames também aproveitaram bastante a ideia de fantasia espacial, com séries clássicas como *Phantasy Star* e *Star Ocean*, ou jogos um pouco mais recentes, como *Rogue Galaxy*.

O importante é deixar claro que misturar fantasia e espaço não é assim uma coisa tão absurda ou tirada da cartola como poderia parecer em um primeiro momento. Há muita história e referências bacanas que você pode buscar para tirar inspiração. E em última instância, bem, é a oportunidade que você tem de ser um astronauta e um cavaleiro caçador de dragões. *Ao mesmo tempo*.

Pra mim, é o bastante.

BRUNO "BURP" SCHLATTER



ESPECIAL

Muito se falou sobre certa reunião, em certo apartamento, presenciada por certa gata branca e abastecida com certa Coca-Cola e certo pão de torresmo. O dia em que o Trio Tormenta original — J.M.Trevisan, Rogério Saladino e eu — decidimos as bases fundamentais daquele que é, hoje, o maior mundo de campanha no RPG brasileiro.

Não é segredo, queríamos que Arton fosse como os cenários de nosso amado *Advanced Dungeons & Dragons*. Algo como *Forgotten Realms, Dragonlance, Ravenloft*. Um mundo de fantasia medieval moderna, com todos os ingredientes clássicos: guerreiros e magos, anões e elfos, orcs e dragões. Ao mesmo tempo, queríamos que fosse original, que tivesse suas diferenças marcantes, únicas.

Em algum momento, fizemos a pergunta: *Tormenta* terá um "reino oriental"? Um Japão feudal fantástico?

Forgotten Realms já tinha uma região de cultura asiática, um sub-cenário chamado *Kara-Tur*. Seria fácil fazer o mesmo — mas não seria original. Seria ainda mais fácil *não* fazer o mesmo, *não* incluir um reino assim. Mas queríamos samurais e ninjas. *Qualquer* RPGista ama samurais e ninjas! Como tê-los no jogo, sem a cultura de onde vieram?

Lembro-me de ter pensado: se o Japão deixasse de existir *hoje*, a maior comunidade japonesa no mundo seria o bairro da Liberdade, em São Paulo. Partindo dessa ideia, a resposta veio simples. Havia Tamu-ra, o Império de Jade. Terra de samurais honrados, monges sábios e ninjas furtivos. Mas, no passado recente, esse mundo exótico teria sido destruído. Devastado pela Tormenta, a ameaça principal do cenário. Restou apenas Nitamu-ra, distrito étnico na grande capital Valkaria.

Então tínhamos ninjas, samurais, monges, gueixas, origami, teatro kabuki, rolinho primavera... tudo que a fantasia asiática podia oferecer, *sem* a necessidade (e nem o trabalhão) de mapear um novo reino. A melhor resposta. A solução ideal. Tudo resolvido. Tudo perfeito.

Coisa nenhuma.

UM NOVO IMPÉRIO

O mais esperado título de *Tormenta* será um jogo completo!

ESPECIAL

O Império Contra-Ataca

Desde aquela certa reunião, *Tormenta* cresceu, cresceu *muito*. Contrariando até as expectativas mais otimistas de seus autores, tornou-se o *maior* mundo de campanha no país. Aqui, rivalizou com os icônicos universos que o haviam inspirado. Venceu. Virou sinônimo de RPG.

Arton cresceu em público e tamanho. Ganhou vinte deuses, hoje entre seus personagens mais marcantes. Ganhou mais de trinta reinos — um Reinado vasto, representando apenas sua parte mais populosa, mais civilizada. Ganhou grandes aventuras, desde a libertação de uma deusa até a derrota de seu maior vilão. Ganhou grandes sagas em livros e quadrinhos. Ganhou livros de referência sobre raças, classes, monstros. Mas seu público sempre foi faminto. Seu público sempre queria mais.

O público queria o *Império de Jade*. Pouco importava sua destruição, pouco importava não existir mais — queriam um mundo de fantasia asiática, um Japão feudal fantástico. Mesmo que fosse sediado no *passado* de Arton. Como autores, resistimos. Alegamos que, por sua natureza cósmica, a Tormenta destruiu *até o passado* de Tamu-ra. Chegamos a fazer planos, nunca concretizados. O lançamento de "Império de Jade" foi até brincadeira de 1° de abril. Muitas vezes.

Mas era uma batalha perdida. No fim, os jogadores — verdadeiros heróis de Arton — sempre vencem. Sempre conseguem o que querem. Então, finalmente, *Tormenta* teria um acessório sobre Tamu-ra? Um título descrevendo seu território, sua cultura, seus heróis e monstros?

Não. Tivemos uma ideia ainda melhor. *Um jogo completo.*

Império de Jade não será apenas mais um acessório para *Tormenta RPG*. Será também um livro básico, independente. Ainda compatível, ainda seguindo as regras padrão, mas com elementos novos. Poderá ser usado sozinho, ou complementando seu jogo-irmão.

Não é ideia nova, claro. Mais de vinte anos atrás, *Vampiro, Lobisomem, Mago* e outros também nasceram como títulos isolados, mas compartilhando o mesmo sistema Storyteller, sediados no mesmo Mundo das Trevas. Da mesma forma, *Império* também usará as mesmas mecânicas, também existirá no mundo de Arton — mas explorando um lado muito diferente desse mundo.

"Nhé, então vai ser só copiar/colar" reclama alguém. Errado. *Império de Jade* não vem para repetir, vem para *acrescentar*. Nova construção de personagens. Novas raças, classes, talentos. Novas mecânicas para uso de habilidades. Novo sistema de magia. Novos itens mágicos. E mesmo assim, ainda compatível com *Tormenta RPG*. Você poderá misturar, combinar partes. Seu grupo de heróis do Reinado poderá explorar Tamu-ra. Seu *sentai* imperial poderá aventurar-se em Deheon. Seu paladino de Khalmyr poderá pertencer à raça mashin, e seu elfo poderá ser um conjurador wu-jen.

A Grande Reconstrução

Após os eventos ocorridos em ***O Terceiro Deus*** — último romance da *Trilogia Tormenta* —, a tempestade aberrante foi finalmente expulsa de Tamu-ra. Uma lenta e dolorosa reconstrução começa. O povo tamuraniano, determinado como nenhum outro, luta para reconquistar a vasta ilha e restaurar sua cultura. Os horrendos lefeu desapareceram, mas sua corrupção ainda persiste. A região próxima ao antigo Coração da Tormenta ainda pulsa energias aberrantes, ainda produz monstros antinaturais. Goblins, ogres e oni rondam mais numerosos, ocupam as antigas aldeias humanas. Contra eles, o Império envia seus *sentai* — como são chamados aqui os grupos de aventureiros.

Império de Jade será sediando na atual Tamu-ra pós-Tormenta, uma terra devastada, onde pouco restou do resplandecente Império. Ainda infestada de monstros, entre clássicos da mitologia oriental e novos horrores aberrantes. A humanidade tomará seu lar de volta. Uma aldeia por vez.Não apenas Tamu-ra será reconstruída, mas também o próprio sistema de jogo. *Império* vai trazer numerosas melhorias mecânicas, maneiras de tornar as regras ainda mais claras, rápidas, descomplicadas — mas ainda com a preocupação de manter a compatibilidade.

Um exemplo. No Sistema D20 usado em *Tormenta*, cada habilidade especial tem sua própria regra para definir quantas vezes pode ser usada. Um paladino pode destruir o mal, curar pelas mãos e conjurar magias. O uso de destruir o mal é ligado ao nível do personagem (um paladino de 7° nível pode destruir o mal três vezes por dia). O uso de cura pelas mãos é ligado ao Carisma do personagem. E o uso de magias, claro, depende de quantos pontos de magia o personagem tem. É uma bagunça, forçando o jogador a ser contador, controlar diferentes usos de diferentes habilidades.

Império será diferente. Não apenas conjuradores usarão pontos de magia; *todos* os personagens terão PM, que serão usados para ativar *todas* as habilidades especiais. Será como a maioria dos videogames de RPG, e também em 3D&T. Não é ideia nova, mas ainda é inovadora *dentro* do Sistema d20.

Outra mudança simples, pequena, mas com enorme impacto no jogo. Em *Tormenta RPG*, você ganha um ponto de habilidade a cada nível par, e um talento a cada nível ímpar. Em *Império*, a cada nível, você poderá *escolher* se prefere um ponto ou um talento. Isso significa personagens muito simples, com habilidades mais altas (ótimo para construir personagens com rapidez); ou mecanicamente complexos, com táticas baseadas em talentos.

Império vai usar um sistema de magia totalmente novo — *não* compatível com *Tormenta*. Será baseado nos elementos, ou chackra e jutsus, ou amuletos de papel... vamos guardar essa surpresa. Essa magia ainda usará o Sistema D20, mas não vai interagir, "conversar" com a regra padrão. Um mago do Reinado não poderá *dissipar magia* contra um wu-jen de Tamu-ra, e vice-versa. Para o jogador, será como encontrar adversários (ou aliados) com novos e misteriosos poderes, que nem mesmo os bardos conhecem. Por enquanto, essas melhorias serão aplicadas apenas em *Império de Jade*. Mais tarde, conforme seu desempenho, podem ser implementadas em toda a linha *Tormenta RPG*.

As Raças

Império, como *Tormenta*, terá oito raças para personagens jogadores. Exceto pelos humanos, mecanicamente iguais aos do Reinado, todas as outras são originais:

ESPECIAL

Hanyô. Ou meio-youkai, são equivalentes aos qareen de *Tormenta* — descendentes de seres sobrenaturais, com grande potencial para manifestar magia. São impulsivos, enérgicos, caóticos. Pense em Inu-yasha.

Henge. Ou *hengeyoukai*, são pequenos animais inteligentes, capazes de mudar para uma forma bípede. Pode ser um cão, gato, raposa, lebre, guaxinim, texugo, carpa, pardal ou garça. Perfeitos para ladinos.

Kaijin. São como os lefou, meio-demônios da Tormenta. Em Tamu-ra, são ainda mais fortes e horrendos, lembrando monstros de *tokusatsu*. Kamen Rider, Guyver, Garo… escolha à vontade.

Mashin. Construtos inteligentes e quase vivos, de fabricação tamuraniana, criados para servir ao Império. Já foram vistos nas revistas DB 115 e 116 e na ***Guilda do Macaco***.

Nezumi. Povo-rato selvagem, antes inimigos do Império, hoje seus aliados. Pequenos, mas muito resistentes e agressivos. Pense em Wolverine.

Ryuujin. São os meio-dragões de Tamu-ra, belos, elegantes e honrados, abençoados pelo deus Lin-Wu. Se você conhece os termos *bishoujo* e *bishounen*, já sabe o que esperar.

Vanara. Povo-macaco eremita, de grande inteligência e sabedoria. Pacíficos, mas ótimos como monges.

Como em *Tormenta*, as raças são classificadas em versáteis (humanos, mashin), combatentes (kaijin, ryuujin), conjuradoras (hanyô, vanara) e ladinas (hengeyoukai, nezumi).

AS CLASSES

Império deve trazer dez classes. Três delas — samurai, monge, ninja — já existiam. Embora estejam voltando com diferenças mecânicas, devem manter as mesmas habilidades de classe, para não prejudicar a compatibilidade com o *Manual do Combate, Manual do Malandro* e outros acessórios.

Bushi. Lutador rústico, mestre da resistência e sobrevivência. Equivale ao bárbaro, mas menos agressivo e mais tanque. Derrubá-lo será *muito* difícil; pense em heróis de anime que apanham muito, mas sempre se levantam.

Kensei. Guerreiro profundamente devotado ao domínio de uma única arma. Você vai encontrar a classe completa mais adiante.

Monge. Mudará pouco em relação a *Tormenta*. Será mais espiritual, enquanto o simples artista marcial será representado pelo kensei.

Ninja. Similar à versão do *Manual do Malandro*, mas com habilidades adaptadas ao novo sistema de magia. Em Tamu-ra, um ninja é a coisa mais desonrada que existe; usar uma arma ou técnica ninja já causa perda de Honra (veja adiante).

Onimusha. Caçador de monstros que adquire poderes aberrantes. Um tipo de ranger contaminado pela Tormenta.

Samurai. Também não deve mudar muito, mas ganhará novas habilidades — e limitações — baseadas em Honra (veja adiante).

Shinkan. Conjurador divino ligado ao mundo dos espíritos. Parecido com o druida mas, além de poderes naturais, também tem habilidades contra mortos-vivos.

Shugenja. Conjurador divino a serviço de Lin-Wu e sua Família Celestial. Tipo de clérigo aristocrata, com o mesmo status social do samurai, e também honra elevada.

Wu-jen. Conjurador arcano caótico e rebelde. Enquanto os magos do Reinado são prestigiados, em Tamu-ra eles são temidos e proscritos, vivendo como andarilhos.

Yakuza. Fora-da-lei cheio de truques. Enquanto o ninja é um ladino com melhor poder de combate, o yakuza tem mais habilidade social, contatos e recursos.

JOGO DE HONRA

No Oriente, não existe o bem e o mal. Ou melhor, não existe o *maniqueísmo*, a eterna batalha entre o bem e o mal. Aqui acredita-se na harmonia entre os opostos, acredita-se na coexistência entre positivo e negativo, luz e trevas, yin e yang — pois as metades formam o todo. Portanto, *Império de Jade* não vai usar o tradicional sistema de tendências (bem, mal, ordem, caos) conhecido em *Tormenta*. Em vez disso, teremos a Honra. Regras para Honra foram vistas recentemente na *Dragão Brasil 116*, na coluna Caverna do Saber. Essa mesma mecânica será usada em *Império de Jade*, com pequenas modificações.

Honra é uma medida de bondade, dignidade, coragem e outras virtudes. Na prática, ser honrado é o mesmo que ser Leal e Bondoso, enquanto ser desonrado é o mesmo que ser Caótico e Maligno. A grande diferença é que Honra tem um valor numérico (como as habilidades Força, Destreza, Inteligência…) que pode subir ou cair, conforme as ações do personagem. Ao mesmo tempo, a Honra também atua como os Pontos de Ação em *Tormenta*; um personagem honrado recebe bônus especiais em suas rolagens, entre outros benefícios.

Ser honrado é vantajoso, confere prestígio social e bônus em testes. Mas uma Honra elevada é também difícil de ser mantida — quanto mais honrado você é, mais limitado em suas opções. Para certas classes, manter um valor mínimo de Honra será vital. Quando a Honra do samurai cai abaixo de certo limite, algumas habilidades de classe começam a ser "desligadas". Por exemplo, suas espadas ancestrais perdem o poder mágico, tornando-se armas comuns. A busca por um caminho honrado será desafio constante para os jogadores.

Em *Império*, honra e religião são quase um só. Honra é mais importante que a vida. O povo de Tamu-ra acredita-se que a honra foi trazida a este mundo por Lin-Wu, e por isso o culto ao Deus Dragão é a religião principal na ilha. Os outros deuses de Arton são considerados divindades menores, coletivamente formando a igreja da Família Celestial. A terceira religião mais importante é o *Bushintau*, culto aos espíritos que habitam todas as coisas.

O FIM DA ESPERA

Este novo livro básico será em cores, com tratamento gráfico diferenciado. Mas *Império de Jade* não vem apenas trazer mais um mapa colorido — vem começar uma nova fase. Caso bem aceito por seu público, este não será o último acessório-livro-básico sediado em *Tormenta*. Outros lugares, outros aspectos de Arton, podem se tornar jogos completos. Qualquer grupo poderá escolher adotar apenas um deles, ou somar todos em um vasto multiverso de opções.

Você esperou com paciência e serenidade. Sua espera será, enfim, recompensada. *Império de Jade* tem lançamento previsto para o segundo semestre de 2017.

PALADINO

O MESTRE DA ESPADA

Kensei será uma das novas classes básicas em *Império de Jade* — provavelmente o melhor atacante no jogo, aquele que causa mais dano em combate. Ele aparece aqui adaptado para uso em *Tormenta RPG*; sua versão final em *Império* será diferente para levar em conta novas mecânicas.

KENSEI 剣生

O povo tamuraniano é famoso por seu capricho, seu esmero. Da cerimônia do chá ao cultivo de bonsai, devotam-se a artes e técnicas com uma dedicação que impressiona os povos do Reinado. Não se contentam com menos que a perfeição. Por isso, apenas em Tamu-ra poderia existir um guerreiro como o *kensei*.

Enquanto outros lutadores são mais ou menos bons em usar certo número de armas, o kensei é um especialista extremo. Ele escolhe uma única arma para tornar-se mestre absoluto em seu manejo. Treina todos os dias, durante dias inteiros. Busca união perfeita com a arma, faz com que se torne parte de seu corpo. Para o kensei, realizar as mais impressionantes manobras é tão simples e intuitivo quanto respirar.

Embora esse nome signifique "mestre da espada" — e muitos de fato escolham essa arma —, um kensei na verdade pode adotar qualquer arma como sua eleita. Quase todos preferem armas de combate corporal, embora também existam mestres em arquearia e outras armas de projéteis. Há ainda aqueles que nem usam armas, aplicando suas técnicas a ataques desarmados, tornando-se artistas marciais extraordinários.

Aventuras. Para o kensei, a vida é um eterno treinamento, uma eterna jornada em busca da técnica perfeita. Ele buscará oponentes fortes para provar sua perícia, buscará desafios cada vez mais difíceis. Com sua arma escolhida, levará assombro e terror aos inimigos do Império. Construirá uma reputação, será admirado e temido em toda a ilha. Ser "o melhor do mundo" é o objetivo final do kensei.

Honra. É importante para o kensei ser leal e honrado, pelo menos em situações de combate. Ele lutará limpo para mostrar o poder de sua técnica, a maestria em sua arma eleita. Mas nem todo kensei cultiva a honra na vida diária — alguns são criminosos, mercenários, assassinos. Duelam até a morte com oponentes fortes, pouco importando se merecem morrer ou não. Provar sua força é tudo.

Religião. Buscar harmonia completa com sua arma, treinar e meditar todas as horas do dia, deixam pouco lugar na vida para devoção religiosa legítima — para o kensei, sua arma é seu deus. Kensei acreditam no mundo material, acreditam na força do aço. Alguns, no entanto, aceitam que o Bushintau (ou algum de seus muitos espíritos) também habita sua arma escolhida.

Histórico. Assim como os samurais, kensei treinam em escolas, ou com mestres. Quando sentem que não há mais nada a aprender ali, partem em busca de novos aprendizados — não sendo raro que, por sua ambição sem limites, também acabem expulsos por seus mestres. Muitos servem ao Império, acreditando ser a melhor forma de empregar suas habilidades. Outros vendem seus serviços a quem pagar melhor.

Raças. Uma vez disposto a dedicar todos os dias da vida ao domínio de sua arma eleita, um membro de qualquer raça pode ser kensei. Por sua ambição, persistência e busca por desafios, humanos são os mais frequentes. Curiosamente, henge acabam se tornando ótimos kensei — Tamu-ra tem várias lendas sobre algum pequeno animal que encontra uma arma perdida e, fascinado, treina com ela até a maestria. Por outro lado, hanyô são os menos inclinados, por sua falta de disciplina.

Outras Classes. Kensei e samurais costumam ser grandes companheiros e rivais, sempre desafiando um ao outro. Por sua dedicação às artes marciais, monges também podem ser ótimos colegas. Kensei não toleram trapaça em combate e, por isso, desprezam os ninjas e yakuza.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Pontos de Vida: um kensei começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um kensei começa com 3 pontos de magia e ganha 1 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 2 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Des), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves e médias), Usar Armas (simples e marciais), Foco em Arma (veja adiante), Reflexos Rápidos.

HABILIDADES DE CLASSE

Arma Eleita: no 1° nível, o kensei recebe Foco em Arma para sua arma escolhida (ou ataque desarmado). Você também recebe uma arma desse tipo em versão obra-prima, sem pagar por ela (se escolheu ataque desarmado, em vez disso recebe o talento Ataque Desarmado Aprimorado). O kensei não precisa manter essa arma para sempre, podendo trocá-la — mas suas habilidades funcionam apenas com armas de mesmo tipo. Você também pode possuir e/ou usar mais de uma arma desse tipo (por exemplo, ao lutar com duas armas).

Lembre-se que, caso sua arma eleita seja exótica, você ainda deve escolher o talento Usar Arma Exótica para ela (você não recebe Usar Arma Exótica como talento adicional; deve comprá-lo normalmente).

Técnica de Luta: no 1° nível, e a cada 3 níveis seguintes, você recebe um talento de combate. Talentos que exigem escolha de armas (como Especialização em Arma) *sempre* devem ser escolhidos para sua arma eleita.

Poder Marcial: a partir do 2° nível, a energia do kensei fortalece seus ataques. Ao realizar um ataque com a arma eleita, você pode gastar 1 ponto de magia para aumentar em +2 seu bônus de ataque ou dano. O kensei pode usar quantos PM quiser e distribuir os bônus como quiser (por exemplo, 2 PM para ataque +1 e dano +3), mas nenhum aumento pode ser maior que seu BBA. Você deve anunciar o uso desta habilidade *antes* de rolar o ataque e/ou dano.

Chegando ao 12° nível, para cada 1 PM gasto, você recebe +4 de bônus.

Versado em Arma: poucos conhecem armas específicas como um kensei. No 3° nível, você recebe +2 em todos os testes de perícia ligados a armas de mesmo tipo da sua arma eleita. Por exemplo, testes de Iniciativa ao lutar com elas, Ofício para consertá-las, Diplomacia para barganhar seu preço, Conhecimento para saber sua história ou quem as utiliza, Enganação para ocultá-las, e assim por diante. Esse bônus aumenta para +4 no 9° nível.

Arma Polivalente: no 5° nível, o kensei desfere golpes eficazes com qualquer parte da arma. Você escolhe livremente o tipo de dano (esmagamento, corte, perfuração ou não letal) de seus ataques com a arma eleita.

Meditação: no 6° nível, o kensei pode meditar para recuperar energia, curar-se de ferimentos e purificar seu corpo. Para efeito de recuperação de PV e PM, 2 horas de meditação são iguais a 8 horas de sono. O kensei também é considerado sob cuidados prolongados, tratar doenças e tratar venenos (veja a perícia Cura).

O kensei pode ver e ouvir normalmente durante o transe, mas não pode falar ou mover-se. Se sofrer qualquer distração, deve ser bem-sucedido em testes de Vontade (veja em "Condições para Lançar uma Magia", *Tormenta RPG*, página 146) para evitar que o transe seja interrompido e os benefícios, perdidos. O kensei também deve ter sua arma eleita consigo para conseguir meditar.

O tempo de meditação é reduzido para 1 hora no 14° nível.

Arma Amada: no 8° nível, separar você de sua arma eleita não é fácil. Você recebe +4 em jogadas de ataque para evitar manobras de desarmar, e +8 em testes de Percepção para evitar seu roubo.

Se escolheu ataque desarmado, em vez disso recebe +4 para evitar manobras de agarrar.

Golpe Final: no 11° nível, ao rolar um 20 natural em seu ataque com a arma eleita, o kensei pode fazer uma segunda rolagem de ataque. Em caso de acerto, o ataque será um golpe de misericórdia — além de sofrer dano crítico, o oponente deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 10 + dano sofrido) ou morrerá.

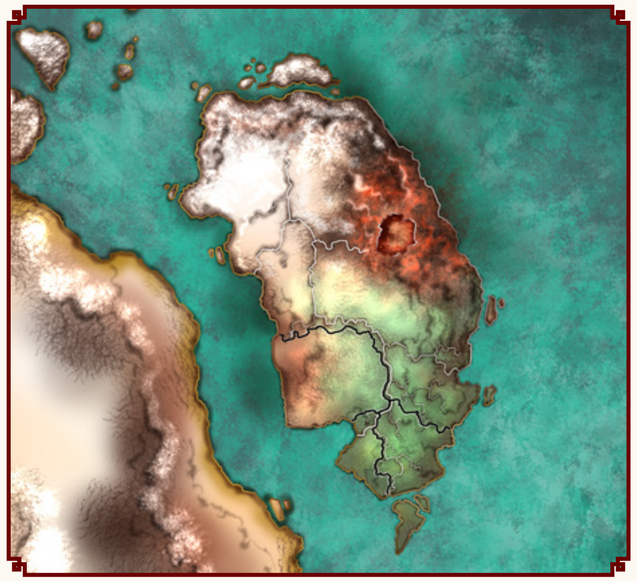
Caso a segunda rolagem seja uma falha, o alvo ainda sofre o dano de um acerto crítico. Criaturas imunes a acertos críticos também são imunes a este efeito.

Chegando ao 15° nível, o kensei ativa esta habilidade com um acerto crítico (não apenas com um 20 natural). Ele ainda precisa de uma segunda rolagem para confirmar o golpe de misericórdia.

Chegando ao 20° nível, o kensei não precisa mais de uma segunda rolagem para confirmar o golpe de misericórdia.

Crítico Superior: no 17° nível, ao rolar um acerto crítico com a arma eleita, você pode gastar 5 PM para aumentar o multiplicador do ataque em 1. Por exemplo, em um crítico, uma katana multiplica o dano x2. Gastando 2 PM, o kensei pode multiplicar esse dano x3.

Arma Indestrutível: no 18° nível, sua própria alma fortalece a arma, tornando-a quase inquebrável. Quando você empunha sua arma eleita, sua RD é dobrada, e seus pontos de vida são iguais a metade dos PV totais do kensei. Se escolheu ataque desarmado, em vez disso recebe +4 para evitar manobras de atropelar.



Kensei

Nível	BBA	Habilidade de Classe
1	+1	Arma Eleita, Técnica de Luta
2	+2	Poder Marcial +2
3	+3	Versado em Arma +2
4	+4	Técnica de Luta
5	+5	Arma Polivalente
6	+6	Meditação (2h)
7	+7	Técnica de Luta
8	+8	Arma Amada
9	+9	Versado em Arma +4
10	+10	Técnica de Luta
11	+11	Golpe Final (20 natural)
12	+12	Poder Marcial +4
13	+13	Técnica de Luta
14	+14	Meditação (1h)
15	+15	Golpe Final (crítico)
16	+16	Técnica de Luta
17	+17	Crítico Superior
18	+18	Arma Indestrutível
19	+19	Técnica de Luta
20	+20	Golpe Final (rolagem única)

CHEFE DE FASE

Ele está velho, cansado e doente, mas as garras continuam afiadas!

Ele viveu por muito tempo. Muito mais tempo do que outras pessoas. Viu demais, viveu demais, sofreu demais. Já foi fugitivo, soldado, cobaia, monstro e herói. Sua longa jornada pode estar chegando ao fim, mas ele vai lutar até o último segundo.

Seu nome é Logan, e ele é o melhor naquilo que faz. E o que ele faz não é nada bonito de se ver...

Através das eras

James Howlett nasceu em 1832 em algum lugar no Canadá. Aos 12 anos de idade, teve seus poderes mutantes despertados no momento em que testemunhou o assassinato de seu pai por Thomas Logan, o guarda-caça das terras dos Howlett. Garras ósseas rasgaram a pele entre seus dedos e, enfurecido, ele matou o homem, que em seu último suspiro lhe revelou ser seu pai biológico. A pele rasgada se regenerou, revelando outro de seus poderes — um fator de cura aceleradíssimo — e o menino fugiu em companhia de Victor Creed, seu meio-irmão com poderes similares.

Pelo século seguinte, os quase imortais James e Victor viajaram pelo mundo, lutando em guerras por toda parte: a Guerra da Secessão Americana, a Primeira e Segunda Guerras Mundiais, e mesmo a Guerra do Vietnã. Lá, após serem "executados" por matarem um oficial superior, foram recrutados pela unidade especial do então Major William Stryker. Usando o nome Logan a partir dali, ele trabalhou com a Equipe X até abandonar o grupo alguns anos depois.

Logan seguiu com sua vida — até que o passado bateu à porta e o arrastou de volta para a vida de batalhas e traições. O mutante aceitou a ajuda de Stryker, que reforçou seu esqueleto e garras com o metal adamantium, praticamente indestrutível. O processo só foi possível graças ao seu fator de cura. No entanto, Logan foi traído e acabou levando uma bala de adamantium na cabeça, perdendo uma grande porção de suas memórias.

Ao final dos anos 1990, de volta ao Canadá, ele se vê mais uma vez atraído de volta às intrigas e conspirações de mutantes quando ajuda a jovem Vampira a fugir da Irmandade de Mutantes. Encontrando relutantemente um lar na escola de Charles Xavier, Logan ajuda a deter os planos de Magneto repetidas vezes, enquanto procura respostas sobre seu passado. Nesse período ele adota o codinome Wolverine.

Os anos se passam e seu fator de cura se enfraquece, deixando-o mais envelhecido e cansado. Em 2029, Logan viverá uma aventura que pode ser sua última: buscando proteger um idoso Charles Xavier e uma garota de 11 anos chamada Laura, ele vai cruzar os Estados Unidos em busca de um lugar seguro... ou morrer tentando.

Este histórico representa os fatos conhecidos sobre Logan de acordo com a franquia de filmes dos **X-Men** e seus *spinoffs* (e não de acordo com os quadrinhos). Em alguns trechos, escolhas foram feitas para esconder pontos importantes de alguns dos filmes – especialmente o mais recente, *Logan*, ou *retcons* que aconteceram por manipulações temporais.

Já as fichas de personagens apresentadas a seguir mostram Logan em um momento genérico de sua carreira: na maior parte do tempo, são fiéis o suficiente.

3D&T Alpha

Logan

30N

F2 (corte), H3, R6, A3, PdF0, 56 PVs, 25 PMs.

Kit: Selvagem* (combate primal, experimento X, fúria de combate, regeneração aprimorada).

Vantagens: Ataque Especial II (F, Cansativo*, Dano Gigante*, Penetrante, Perigoso, Poderoso, Tempestade de Golpes*), Ataque Múltiplo, Duro de Matar, Pontos de Vida Extras, Regeneração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Visão Aguçada).

Desvantagens: Amnésia I* (o mestre deve escolher 5 pontos entre as desvantagens Fúria, Insano, Má Fama, Sanguinário*, Segredo*).

Perícias: Sobrevivência, Investigação.

* Veja **Mega City** ou o **Manual do Defensor**.

M&M

Logan

Nível de Poder 11

For 16 (+3), Des 14 (+2), Con 30/19 (+10), Int 14 (+2), Sab 16 (+3), Car 10 (+0)

Resistência +15, Fortitude +10, Reflexo +8, Vontade +8

Perícias: Acrobacia 8 (+10), Arte da Fuga 4 (+6), Conhecimento (história) 2 (+4), Conhecimento (tática) 4 (+6), Dirigir 4 (+6), Escalar 7 (+10), Furtividade 6 (+8), Idiomas 3, Intimidar 15 (+15), Intuir Intenção 7 (+10), Medicina 2 (+5), Nadar 7 (+10), Notar 12 (+15), Procurar 7 (+10), Sobrevivência 12 (+15).

Feitos: Ambidestria, Assustar, Ataque Acurado, Ataque Furtivo, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (garras) 4, Especialização em Ataque (garras), Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 3, Fúria, Golpe Crítico (humanos e mutantes), Iniciativa Aprimorada 2, Oponente Favorito (humanos e mutantes), Quebrar Arma, Rastrear, Tolerância.

Poderes:

• Esqueleto de Adamantium (**Constituição Aumentada 11** e **Proteção 5**)

• Garras de Adamantium (**Golpe 4** [ataque dividido, pujante; penetrante])

• Fator de Cura (**Regeneração 11** [crescimento de membros, duradouro, abatido 1, desabilitado 4, ferido 4, machucado 1, ressurreição 1] e **Imunidade 5** [acertos críticos, envelhecimento, doenças, venenos])

• **Supersentidos 5** (faro [estendido, exato, radial])

Combate: Ataque +8 (garras +10), Dano +3, Defesa +7, Iniciativa +10.

Desvantagens: Vulnerável (magnetismo; incomum, maior).

Habilidades 29 + Perícias 25 (100 graduações) + Feitos 24 + Poderes 49 + Combate 30 + Salvamentos 11 – Desvantagens 3 = 165 PP.

Tormenta RPG

Logan

Moreau do urso venerável, bárbaro 4/ranger 2/guerreiro 2/lutador 5/ladino (capanga) 7, N; ND 20; Médio, desl. 12m; PV 306; CA 36 (+10 nível, +3 Des, +11 Casca Grossa, +2 item); corpo-a-corpo: ataque desarmado com *garra feroz afiada* +25 (2d6+15, 18-20/x3) ou 4 ataques desarmados com *garras ferozes afiadas* +21 (2d6+15, 18-20/x3); hab. agarrar e esfaquear, ataque furtivo brutal +4d10, briga (1d8), cara feia +4, durão +1, empatia selvagem +2, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão, faro 9m, flanquear aprimorado +4, fúria 2/dia, golpe poderoso, golpe relâmpago, inimigo predileto (humanoides +2), instinto selvagem, malandragem (trocação), movimento rápido, rápido e rasteiro +8; Fort +24, Ref +14, Von +15 (+4 contra medo e Intimidação); For 18, Des 17, Con 30, Int 14, Sab 16, Car 10.

Perícias & Talentos: Atletismo +27, Cura +26, Enganação +23, Iniciativa +27 (+35 na primeira rodada), Intimidação +29, Intuição +17, Ofício +12 (+14 para avaliação), Percepção +26, Sobrevivência +26 (+30 para rastrear usando o faro); Aventureiro Nato, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Furtivo Aprimorado, Basta!, Casca Grossa, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Conhecimento Anatômico, Conhecimento de Golpes (golpe duplo, degolar; 3 PE), Chuva de Golpes, Duro de Ferir, Duro de Matar, Faro Discriminatório, Fintar Aprimorado, Fortitude Maior (x2), Gritos de Poder (cicatrizar, sanguinolência), Herança do Urso, Rastrear, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Usar Arma Exótica (garra feroz), Vontade de Ferro.

Desvantagem: **Cabeça Quente**.

Equipamento: botas de couro, jaqueta de couro, túnica, 2 *garras ferozes afiadas* maciças de adamante, *anel da regeneração*, *amuleto da saúde +6*, *braçadeiras da armadura +2*, *cinto de força +4*, *luvas da destreza +4*. Ele também recebeu os benefícios de alguns tomos e manuais de aumento de habilidade.

CHEFE DE FASE

Agarrar e Esfaquear: se tiver uma mão livre e uma arma leve na outra mão, Logan pode fazer um teste de agarrar (bônus +24). Se conseguir agarrar seu oponente, pode realizar um ataque com sua outra mão como uma ação livre.

Conhecimento Anatômico: sempre que faz um ataque furtivo brutal com uma garra feroz, Logan aumenta a margem de ameaça para 16-20 e o multiplicador de crítico para x4.

Cicatrizar: se estiver em fúria, Logan pode gastar 2 rodadas de fúria como uma ação livre e ganhar cura acelerada 4 até o final da fúria.

Degolar: Logan pode gastar 3 PE para aumentar a margem de ameaça e o multiplicador de crítico de seu próximo ataque em +1.

Duro de Ferir: Logan ignora o primeiro dano que sofre a cada combate.

Faro Discriminatório: quando percebe a presença de criaturas, Logan pode dizer seu tipo (animal, construto, espírito, humanoide, monstro ou morto-vivo), mas não pode dizer quantas ou quais. Logan pode tentar identificar o tipo de uma criatura específica (por exemplo, um monstro disfarçado de humano) com um exame cuidadoso. Isso exige uma ação completa e um teste de Percepção (CD 15). A criatura deve estar adjacente.

Fúria: como uma ação livre, Logan pode entrar em fúria. Suas estatísticas mudam para CA 32; corpo-a-corpo: ataque desarmado com *garra feroz afiada* +27 (2d6+17, 18-20/x3) ou 4 ataques desarmados com *garras ferozes afiadas* +23 (2d6+17, 18-20/x3); redução de dano 1. Além disso, não pode executar nenhuma ação que exige paciência ou concentração. A fúria dura 15 rodadas (mas você pode terminá-la antes, se quiser). Quando termina, você fica fatigado (Força –2, Destreza –2 e não pode correr ou fazer investida) durante um minuto. Logan só pode entrar em fúria uma vez por encontro.

Golpe Duplo: se gastar 1 PE, pode fazer um ataque desarmado com seu melhor bônus de ataque; se acertar, causa o dano somado de dois ataques desarmados.

Rápido e Rasteiro: durante a primeira rodada de combate, Logan recebe +8 em Iniciativa, CA e jogadas de ataque e dano. Sua primeira rodada de combate dura até você agir pela segunda vez.

Sanguinolência: se estiver em fúria e fizer um acerto crítico, pode gastar 3 rodadas de fúria como uma ação livre e aumentar o multiplicador do crítico em +1.

Trocação: sempre que acerta um ataque desarmado, Logan pode fazer outro ataque desarmado imediato contra o mesmo alvo. Se fizer isso, após o ataque deverá fazer um teste de Fortitude (CD 15 + 5 para cada teste já realizado no combate). Se falhar, ficará fatigado e não poderá mais usar esta habilidade até o fim do combate.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

O velho Logan na versão dos quadrinhos

CARD GAMES

Conheça os mundos de...

MAGIC
The Gathering

Final de tarde do dia 4 de setembro de 2016, em Seattle, nos Estados Unidos. O clima está nublado e, dentro do The Paramount Theatre, no palco central, o português Marcio Carvalho enfrenta o norte-americano Brian Braun-Duin em uma partida de *Magic: The Gathering*.

Os dois não estão disputando apenas uma partida do maior *card game* já lançado, mas sim o título de campeão mundial de *Magic* e um prêmio de setenta mil dólares. Mais de vinte mil espectadores estão assistindo à partida ao vivo pelo canal oficial do jogo na Twitch e escutando a narração e os comentários de uma equipe especializada em transmitir os campeonatos profissionais de *Magic*. Ao final da partida, que demorou mais de uma hora, o norte-americano superou o português e foi coroado o novo campeão mundial.

Esses dois jogadores percorreram um longo caminho para chegar nessa final e tiveram que superar os melhores durante o ano todo. Isso acontece porque *Magic* tem um circuito profissional de eventos ao redor do mundo — o que também possibilita que pessoas possam viver exclusivamente do jogo.

No mundo de *Magic*, os protagonistas são os *planeswalkers* (ou "planinautas"), poderosos magos capazes de viajar entre os planos.

Na vida real, para alguns *Magic* pode ser apenas um hobby jogado na mesa da cozinha. Mas, para outros, pode ser uma profissão capaz de levá-los a viajar o mundo — mais ou menos como os próprios *planeswalkers* fazem.

CARD GAMES

Neste artigo em duas partes vou explicar como funciona esse universo que atrai pessoas de todos os países. Antes de começarmos, vou me apresentar: meu nome é Carlos Romao, mais conhecido no meio como Jaba e, assim como o nosso amigo Brian Braun-Duin, fui Campeão Mundial de Magic (em 2002). Desde então tenho participado do mundo profissional do jogo.

Minha profissão me deu a oportunidade de conhecer dezenas de países, fazer amizade com pessoas de inúmeras nacionalidades, conhecer costumes e ideias totalmente diferentes das minhas e autografar várias cartas (momento humildade). Fui o primeiro brasileiro a conseguir entrar no circuito profissional — mas, hoje, temos vários jogadores que conseguem competir em nível mundial, sem dever nada para o resto do mundo.

As origens

Magic: The Gathering foi criado por um matemático americano chamado **Richard Garfield** em 1993. Você talvez já tenha ouvido falar desse designer de jogos que assinou vários outros produtos, como o card game *Netrunner* e o board game *King of Tokyo*.

Originalmente, o jogo se chamava *Mana Clash* e nem mesmo era um jogo que Garfield tinha interesse em publicar. Em uma visita a empresa Wizards of The Coast, ele ofereceu um jogo chamado *Robo Rally*. Porém, os donos da empresa não estavam procurando outro board game. Eles queriam algo novo e perguntaram se o designer tinha outro jogo. Sem muita empolgação, Garfield apresentou o *Mana Clash*, um jogo que usava apenas cartas, com o intuito de que pudesse ser carregado em uma mochila ou no bolso e jogado em praticamente qualquer lugar. O *Mana Clash* foi bem aceito e depois se tornou o sucesso *Magic: The Gathering*. O lançamento oficial foi feito na feira de jogos Origins nos Estados Unidos e as suas primeiras edições se esgotaram rapidamente nas lojas especializadas.

Com o passar do tempo, os jogos individuais se tornaram campeonatos e, em 1996, a Wizards of the Coast resolveu realizar o primeiro evento profissional da história do *Magic*. Batizado de Pro Tour, o torneio foi realizado em Nova York e iniciou o que se tornaria, vinte anos mais tarde, um grande show com espectadores ao redor do mundo. O primeiro contato brasileiro com o circuito profissional foi o Grand Prix Rio de Janeiro em 1998. O Grand Prix é um torneio que faz parte do calendário profissional, porém num nível menor que o Pro Tour. Ao longo do artigo irei explicar como cada um desses torneios funcionam.

Com o surgimento de vários torneios, foi necessário que a Wizards of the Coast tivesse um braço que conseguisse organizar e controlar os torneios. Esse órgão também precisava ter autonomia para tomar decisões que poderiam ser radicais, e precisava de "soldados" que pudessem fiscalizar e punir quem quisesse prejudicar a essência do jogo. Foi assim que a DCI (Duelist Convocation International) nasceu.

A DCI

A DCI é a mão de ferro da Wizards of the Coast. É a organização responsável por definir os procedimentos que serão seguidos nos campeonatos de *Magic: The Gathering* e, se necessário, punir pessoas que não cumprem as regras estabelecidas. Como temos incontáveis torneios ao redor do mundo, a DCI criou um sistema de certificação de juízes que se tornaram os seus fiéis soldados. Graças a esse programa e aos juízes, é possível realizar torneios em todos os cantos do mundo sem que a Wizards of the Coast precise mandar um representante da empresa e, assim, possibilitar que qualquer jogador de *Magic* alcance o circuito profissional.

Além de permitirem que torneios regionais aconteçam em todo o mundo, os juízes também possibilitam a existência do circuito profissional. Imagine um cenário onde mais de duzentos jogos estão acontecendo simultaneamente, entre jogadores de diferentes nacionalidades. Durante o decorrer dessas partidas, várias dúvidas sobre as regras irão aparecer. Para piorar, os jogadores terão problema de comunicação, já que falarão idiomas diferentes. Por fim, como as partidas valem dinheiro, alguns oportunistas poderão tentar utilizar meios ilícitos para obter vantagem. Todos esses casos estarão sendo observados e serão resolvidos pelos juízes. Às vezes, devido de acordo com a gravidade da infração cometida, serão necessárias medidas mais drásticas, como a exclusão do jogador do cenário competitivo. A DCI tem uma política muito rígida quanto ao roubo dentro do jogo e jogadores infratores são duramente punidos.

Se você acha que a parte estratégica não é a sua praça, ser um juiz de *Magic: The Gathering* é uma oportunidade muito boa para que você consiga viajar e conhecer novos lugares. Como disse anteriormente, o programa de juízes está presente em todos os países que realizam eventos competitivos e a DCI sempre esta recrutando os melhores para apitar nos seus eventos internacionais. Hoje temos um grupo de juízes brasileiros de primeira linha que apitam torneios ao redor do mundo. Como você pode ver, *Magic* e viagens estão conectados!

A DCI foi se aperfeiçoando ao longo dos anos, assim como sua metodologia. Um dos pontos mais impactantes que a DCI tem em relação ao jogo é o banimento de cartas. Algumas cartas passam despercebidas durante o desenvolvimento de uma coleção e, quando são lançadas, as grandes mentes do jogo utilizam para construir baralhos muito poderosos, que acabam causando um dano grave ao "ecossistema" dos eventos (também chamado de "metajogo"). Para que o jogo possa continuar sendo equilibrado e mutável, é necessário que algumas cartas sejam banidas dos torneios.

Por último, a DCI cuida do registro e do ranking de *Magic: The Gathering*. Todas as partidas de torneios são computadas e se transformam em pontos no ranking e, quanto maior a sua pontuação, mais benefícios você terá em alguns torneios. Com certeza, o cenário competitivo não existiria sem essa organização que está sempre zelando para que nosso jogo continue limpo e interessante.

Os Grand Prix

Os Grand Prix são torneios de grande porte que acontece regularmente ao redor do mundo. Praticamente durante toda semana temos um Grand Prix acontecendo em um ou mais países, e o Brasil é ponto de parada obrigatório para esse torneio — pelo menos uma vez por ano recebemos esse tipo de evento. Os países que tem maior frequência de realização são Estados Unidos e Japão. Obviamente, os jogadores desses países têm uma vantagem sobre o resto do mundo, mas isso não impede que os brasileiros consigam viajar e ganhar alguns desses torneios. Eu tenho quatro títulos de Grand Prix, sendo que dois deles foram conquistados fora do Brasil (Holanda e Estados Unidos).

O Grand Prix é um torneio semiprofissional — possui premiação em dinheiro, mas é aberto — ou seja, qualquer pessoa que tenha interesse em jogar pode se inscrever. Isso se reflete nos números de jogadores. A média de um Grand Prix é de mil jogadores, sendo que em 2013 tivemos um Grand Prix realizado na cidade de Las Vegas nos Estados Unidos que reuniu mais de sete mil jogadores. Esse

Jace Beleren, um dos planeswalkers de *Magic*: descubra os segredos do Multiverso com ele

Grand Prix Porto Alegre, de 2015: centenas de jogadores disputando um prêmio de milhares de dólares

foi o maior torneio de *card game* já realizado até hoje no mundo. Como você pode ver a combinação de uma cidade com a mística de Las Vegas e um jogo como *Magic* pode atrair multidões.

Um fato curioso sobre esses torneios é o valor total de cartas circulando durante os dias de evento. Em um Grand Prix onde era permitido utilizar quase todas as cartas lançadas, foi feito uma conta superficial levando por base a média dos preços das cartas em cada baralho e se chegou ao montante total de três milhões de dólares. Cada vez mais o jogo prova com números a sua capacidade e dominância no setor.

O valor de premiação desses eventos é menor que os valores distribuídos nos Pro Tour e no Mundial. Isso se deve pela frequência do evento e porque o Grand Prix é uma porta de entrada para os torneios maiores. Para jogar um Pro Tour, é necessário que você seja convidado e esse convite pode ser conseguido ganhando ou terminando entre os melhores do Grand Prix. Caso você consiga sair vitorioso de um torneio com mais de mil jogadores, você irá ganhar o convite e uma passagem para ir jogar o Pro Tour, além de uma premiação em dinheiro que chega a cinco mil dólares. Acredito que isso seja mais do que suficiente para que você passe bons momentos em um pais estrangeiro!

Na parte 2 do artigo, irei falar sobre os maiores torneios do circuito — os Pro Tour e o Campeonato Mundial —, sobre equipes e rotinas de treinamento, e sobre um pouco da minha experiência pessoal de viagens com o jogo. Até o mês que vem!

CARLOS "JABA" ROMAO

SAGA 2017
QUADRINHOS ANIME MANGÁ COSPLAY
K-POP BOARDGAMES YOUTUBERS
DUBLADORES DESENHISTAS CARDGAMES
J-ROCK VIDEOGAMES RPG E-SPORTS
CULTURA POP!
ROGÉRIO SALADINO GUILHERME DEI SVALDI LOBO BORGES
CASTRO BROTHERS ED GAMA ANIMAFF MUCA MURIÇOCA PLAYER TAUZ T3DDY
21 A 23/04 - CENTRO DE CONVENÇÕES DE NATAL - RN
WWW.SAGAENTRETENIMENTO.COM.BR
PATROCÍNIO:
MULTIVERSE GEEK
CABO TELECOM
beach resort natal
Miranda Tecnologia para pessoas
QUADRINHOS ESTÚDIO E ESCOLA DE DESENHO
IMD METRÓPOLE DIGITAL
JAMBÔ

LADO B DO RPG

Sua coluna sobre o que há de mais interessante e desafiador no mundo dos jogos indie!

Telepatas, Amnésia e Perseguições

Se sistemas de RPG fossem motores de motocicletas, poderíamos dizer que os jogos mais tradicionais oferecerem uma experiência semelhante à de pilotar uma *Harley Davidson*. Parrudos, pesados, potentes. Conseguem te manter em movimento por muito tempo na estrada. Permitem carregar uma quantidade considerável de bagagem.

Mas existem aqueles momentos em que tudo o que você quer é dar um passeio de bike pelo parque. Contemplar a paisagem, exercitar-se um pouco, e garantir que você tenha controle sobre a tração.

Ultimamente, alguns jogos oferecem uma experiência tão simples, direta e original, que poderiam ser considerados um gênero em si mesmos, dentre o vasto universo de possibilidades dos RPGs. São como bicicletas num encontro de motoqueiros. É o que acontece, por exemplo, com *Fiasco*, *A Penny for my Thoughts* ou *Psi*Run*.

Uns são uma delícia para passear. Outros, ideais para fazer manobras radicais. Mas caso esteja precisando fugir montanha lamacenta abaixo, é a este último que você recorreria!

FUJA!

*Psi*Run* foi lançado pela *Secular Games*, que decidiu trazer o jogo de **Meguey Baker** por acreditar que ele ofereceria uma experiência singular ao jogador brasileiro. Dizer que a autoria é apenas de Meguey é uma injustiça, uma vez que ela retomou o trabalho inicialmente "abandonado" de mais dois designers, **Chris Moore** e **Michael Lingner**, ao ver o potencial daquela joia bruta. Lapidando o conceito e as mecânicas originais, Baker conseguiu produzir um jogo conciso, acessível, frenético e muito divertido.

O conceito de *Psi*Run* é simples. As personagens dos jogadores são pessoas com poderes psíquicos extraordinários, perseguidos por terem fugido de um acidente estabelecido no início da aventura. Um último detalhe previamente pré-estabelecido é o de que estes personagens, por algum motivo, sofrem de amnésia. Esse *bang* que dispara a aventura é um recurso que incrementa a acessibilidade do jogo, uma vez que a preparação inicial é praticamente zero.

A criação de personagem é das mais simples. Além de nome, idade aparente e definição de que tipo de Poder Psíquico ele possui, a ficha concentra-se primordialmente na elaboração de um breve questionário sobre quem, e o que eles potencialmente podem ser: o propósito do jogo é justamente desvendar esse mistério. Além de possibilitar o divertido "jogar para ver o que acontece", esta escolha de design desperta uma qualidade latente muito bacana. Ela funciona como uma "carta de amor" dos jogadores ao mestre, informando que tipo de conteúdo cada jogador individualmente deseja ver na história.

*Psi*Run* é um jogo sobre identidade, através da "descoberta" de seus personagens.

O dilema nos Riscos

As regras do jogo são bastante simples, mas não menos eficientes. Basicamente, sempre que alguém decidir agir de maneira significativa na história (isto é, quando as consequências forem potencialmente duvidosas, arriscadas, violentas ou catastróficas) este jogador lança os dados. Sua ficha exibe uma lista de condições ordenadas sutilmente em uma escala de gravidade que, se atendidas, garantem que o jogador tome um dó nas mãos para rolar. **Tentar conseguir algo importante, usar um Poder Psíquico, arriscar ser pego pelos Perseguidores ou ter chance de ferir-se** são exemplos de condições que disponibilizam dados a serem rolados.

Após lançados, os dados devem ser alocados sobre uma Folha de Risco, à maneira que o jogador desejar. Este é momento em que escolhas significativas impactam mais contundentemente na narrativa e, portanto, o momento mais divertido do jogo. Pois a Folha de Risco oferece um arcabouço de alternativas: diferentes consequências, para diferentes aspectos importantes da ficção, os quais diferentes jogadores serão incumbidos de narrar. Aspectos como **saber se o personagem alcançou seu objetivo, se alguma memória é revelada, se os perseguidores se aproximam, se seus Poderes causam problemas ou se alguém será ferido** são responsabilidades diferentes que deverão ser atribuídas ao Mestre, aos outros jogadores ou ao próprio jogador que lançou os dados, dependendo da forma na qual este jogador aloca os resultados obtidos na rolagem.

Resultados mais altos (5 ou 6) tendem a ser positivos e estarem sob responsabilidade do jogador em questão ou do mestre. Consequentemente, resultados mais baixos (1 ou 2) tendem a deixar a cargo dos outros jogadores (mas também algumas vezes do mestre) a responsabilidade de narrar as consequências destes aspectos. Assim, o jogador está empoderado para determinar se vai ou não se ferir, se alcançou ou não seus objetivos, se lembrou-se de algo importante ou não, etc., ou se vai delegar este controle narrativo aos outros participantes.

Esta mecânica incorpora praticamente toda a estruturo do jogo, e ela é tão eficiente que se tornou a base para o conceito de *Move* de *Apocalypse World* e dos demais jogos movidos pela mesma *engine*.

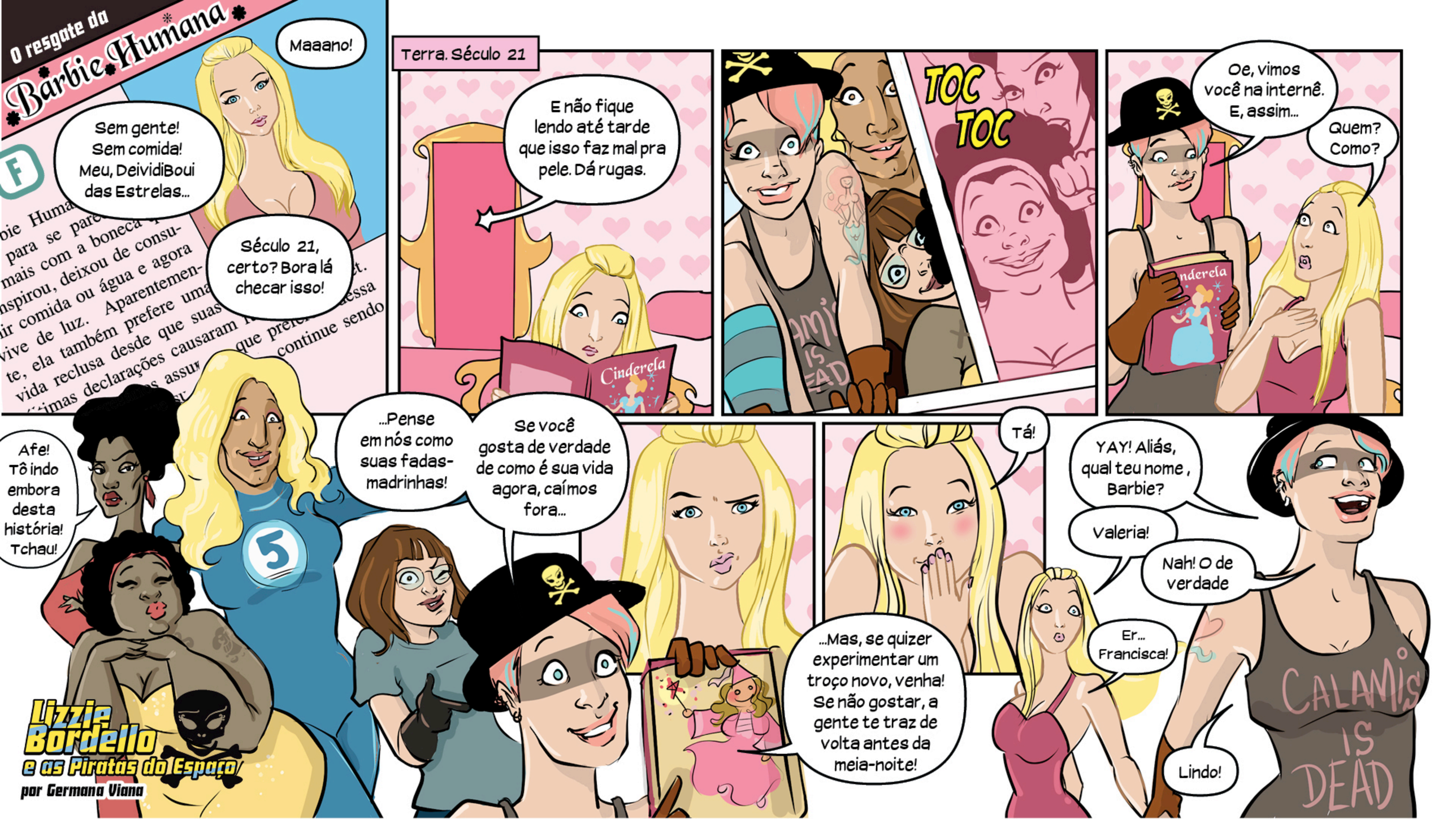
No encalço!

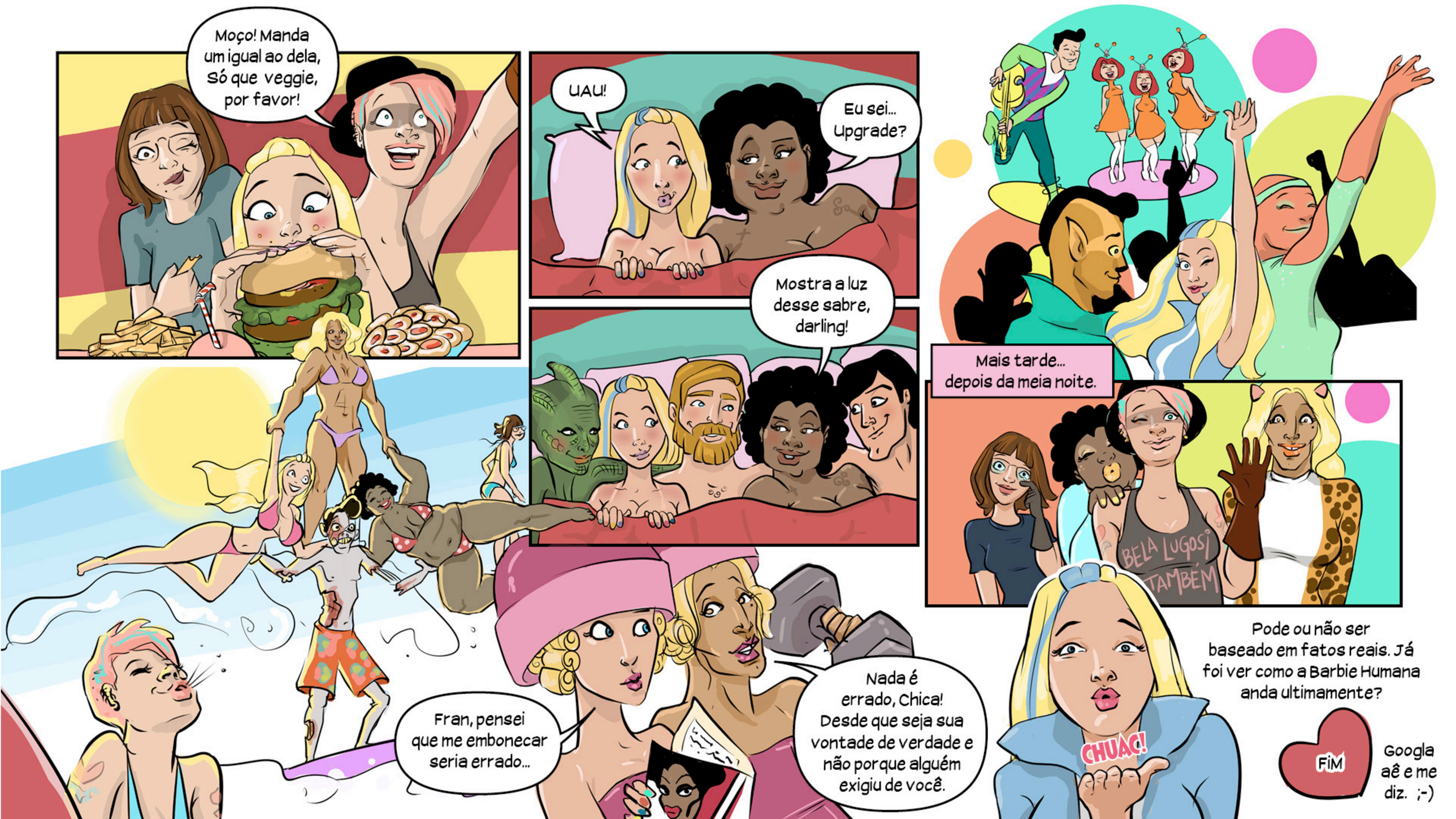
A Trilha é um recurso relativamente secundário em *Psi*Run*, mas que funciona como um proto-board-mapa abstrato de jogo. Seu papel consiste tanto em registrar o posicionamento das personagens desde o acidente incial, quanto em ser um medidor de proximidade dos Perseguidores em relação aos PCs. Para traçar a Trilha, basta o mestre anotar em um cartão o nome da localidade em que se encontram, bem como possíveis rastros deixados pelos fugitivos, e alocá-lo ao lado do cartão com o cenário da última cena. Adicionando sobre os cartões marcadores simples para identificar personagens e Perseguidores, evidencia-se visualmente a sensação de urgência e a emoção da perseguição frenética. A cada rolagem de dados é possível sentir o quão próximos estão os Perseguidores!

*Psi*Run* é um RPG esperto, com uma simplicidade brilhante, folgadamente condensado nas 60 páginas de sua brochura. Ideal para apresentar o hobby a iniciantes, presentear seu mestre no aniversário, levar para eventos ou sessões *one-shots* — além de ser uma ótima alternativa de jogo para quando falta um camarada.

O jogo encontra-se disponível **no site da Secular Games**. Pegue a sua bike e dá uma passeada por lá!

EDUARDO CAETANO
visite sua página no Patreon


O resgate da Barbie Humana
Maaano!
Sem gente! Sem comida! Meu, DeividiBoui das Estrelas...
Século 21, certo? Bora lá checar isso!
Terra. Século 21
E não fique lendo até tarde que isso faz mal pra pele. Dá rugas.
Cinderela
TOC TOC
Oe, vimos você na internê. E, assim...
Quem? Como?
Afe! Tô indo embora desta história! Tchau!
...Pense em nós como suas fadas-madrinhas!
Se você gosta de verdade de como é sua vida agora, caímos fora...
...Mas, se quizer experimentar um troço novo, venha! Se não gostar, a gente te traz de volta antes da meia-noite!
Tá!
YAY! Aliás, qual teu nome, Barbie?
Valeria!
Nah! O de verdade
Er... Francisca!
Lindo!
CALAMITY IS DEAD
Lizzie Bordello e as Piratas do Espaço
por Germana Viana


Moço! Manda um igual ao dela, Só que veggie, por favor!
UAU!
Eu sei... Upgrade?
Mostra a luz desse sabre, darling!
Mais tarde... depois da meia noite.
BELA LUGOSI TAMBÉM
Fran, pensei que me embonecar seria errado...
Nada é errado, Chica! Desde que seja sua vontade de verdade e não porque alguém exigiu de você.
CHUAC!
Pode ou não ser baseado em fatos reais. Já foi ver como a Barbie Humana anda ultimamente?
FIM
Googla aê e me diz. ;-)

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Abraão Aires Urquiza De Carvalho
Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Ademir Nistrador
Adolfo Correa
Adriano Cleber Tume
Adriano Fernandes Da Silva
Adriano Ferreira Araujo
Adriano Jesus
Adriano Tavares
Adyson Ricardo Da Silveira Abreu
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Aislan Torres
Alan De França Santana
Alan Fred
Albano Francisco Schmidt
Alberto M. Ticianelli
Aleksander Sanandres
Alessandro Barreto Miranda
Alex Myller Duarte Lima
Alex Rodrigo Rezende
Alex Saraiva Mamedes
Alexander De Franco
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Yukio Harano
Alexsandro Alves
Alisson Figueredo
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Cardozo
Allan Melo De Brito
Allan Oliveira
Allan Razuk De Oliveira
Allan Rodrigo Dias
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Alyson Marques
Alysson Lago
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Corte
Anderson Evangelista
Anderson Fortes De Oliveira
Anderson Lima Oliveira
André Bonfim
Andre Da Silva Barbosa
André David Sitowski
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
Andre Luiz Nunes
André Luiz Soares
André Nazareth De Almeida
André P. Bogéa
André Peres
André Tepedino
André Turtelli Poles
André Vieira
Andrei Fernandes
Angelo Castelan
Angelo Gabriel Mari
Antonio Arleudo Costa
Antonio Cardinal
Antonio Figuero
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Argus Fernandes
Arielton Brito
Aroni Da Luz De Oliveira
Arthur De Andrade Arend
Arthur Electo De Moura Lima
Arthur Goulart
Arthur Lotuz
Arthur Sarmento
Arthur Silva De Paula
Arthur Vinicius Soares De Araujo
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Figueirêdo Araújo Melo Mariz
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Chagas Pedroso
Augusto Gama Soares
Augusto Montauriol
Augusto Santos
Aureo Gonçalves Dias Neto
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Wermuth
Bruce Azkan
Bruno Alves De Souza
Bruno B. Soraggi
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bertuga
Bruno Bonfim
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno De Meira Leite Filho
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Groposo Pavão
Bruno Henrique Cardoso
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Cotrim
Bruno Machado
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Nascimento
Bruno Parolini
Bruno Stoy Locatelli
Bruno Trentini
Bruno Trombin
Bruno Venancio Lopes
Bruno Vinicius Da Silva -= Zaba =-

Cadu Facina
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Capella
Caio Cruz
Caio Favero
Caio Henrique Bellini De Mello
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Alberto Schwarzer Junior
Carlos Augusto Boson
Carlos Bergonzini
Carlos Daniel
Carlos F. Dos Santos
Carlos Fharia
Carlos G C Da Cruz
Carlos José Gurgel Xavier
Carlos Junior
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Mendes
Carlos Pereira
Cauã Roca Antunes
Cedrick Cremonez Faria
Celso Antonio Martins
Celso Guedes De Jesus
Charles Chu
Christian Medalha Justino
Christopher Kastensmidt
Ciro Fraga De Souza
Claudiapink Pinkmanicomio
Cláudio Alê
Clayton Varela
Cleder Sampaio Coelho
Cleison Rafael Da Silva Ferreira
Cleiton Chaves
Cleytton Cartanoly
Cristhian Heck
Cristian Drovas
Cristiano Alberti Linhares
Cristiano Lopes Lima
Cristiano Motta Antunes
Dan Cruz
Dan Migueis
Daniel Araujo Gomes
Daniel Baz Dos Santos
Daniel De Andrade Lima
Daniel De Paula Ferreira Nascimento
Daniel Lucas Scolaro
Daniel Marques
Daniel Pellucci
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Daniel Viana Rodrigues
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Domingues Quirino
Danilo Machado
Danilo Simonetti
Danilo Souza
Danilo Steigenberger
Danilo Vieira Battistini
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Cunha
Davi Mascote Domingues
Davi Roberto Limeira
David Acioli
David Sousa
Dayan Kirsten
Deivid Santos
Delso Vital Junior
Demian Machado
Denière Martins
Denis G Santana
Denis Roberto Macedo Da Silva
Dennys Laubé
Dettmann Mendes
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego C. De Souza
Diego Dal Bianco
Diego Domingos
Diego Dos Santos Gonçalves Pacheco
Diego Fernandes Santos
Diego Goncalves
Diego Kober
Diego Noura
Diego Rodrigues Pereira
Diego Santos
Diego Silveira Martins Marques
Diogo Augusto De Barros Lopes
Diogo Becker
Diogo Fernandes
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Luiz Barcellos Volpi
Diogo Peres Dos Santos
Diogo Rodrigues
Diogo Simas Machado
Dominaria Ilg
Donizete Sn
Douglas Marques
Douglas Marthim
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dutra Santana Longo
Eberson Lima Spadoni
Ed Carlos Bicudo
Eddie Junior
Edimar Barbosa Miranda Junior
Edina Arouca
Edison De Souza Garcia
Eduardo Cesar Silva
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Souto Da Silva Herter
Eduardo Tavares Machado
Elder Dolinski
Eliel Junior
Elisa Rocha
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Elton Silvério
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily Matias
Emir Beltrao Da Silva Neto
Enrico Tomasetti
Eric M. Souza
Erick Faria Teves
Ericki Haras
Érico De Paula Lima Campos
Erimar Lopes
Esley Da Silva Barboza
Evandro Gurgel
Everton Belo Santos
Fabiano Ahnert
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabio Casanova
Fábio F Lorena
Fábio Gicquel
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fábio Procópio
Fabio Rezende
Fabricio De Souza Lopes
Fabricio Macieira
Fabricio Maciel
Fagner Tineli Baer
Felipe Antonio Da Silva Malandrin
Felipe Bicca
Felipe Campelo Sabbado
Felipe Campos
Felipe Della Corte
Felipe Dias
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Fernandes
Felipe Ferreira De Oliveira
Felipe Lara
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lippelt Vieira
Felipe Lyra Esteves
Felipe Sousa
Felipe Torres Brigeiro
Felipe Wagner
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Afonso
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Cabuto
Fernando De Castro Assis
Fernando Del Valle
Fernando Do Nascimento
Fernando Frontera
Fernando Junior
Fernando Sanches
Fernando Simões
Fernando Takao
Fernando Xavier
Filipe Itagiba
Filipe Muller
Filipe Muller Lohn
Filipe Rodrigues Cavalcante
Filipe Silva Dos Santos
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Fillipe Pereira Sibioni
Flávio Alfonso Jr
Flávio Fernandes Da Silva
Flávio Karpinscki Gerab
Flavio Lopes
Flávio Nogueira
Flavio Simões
Francisco J. R. Santos
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Soares
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frank Wallace
Fred França
Frederico De Faria E Silva
Frederico Fetter
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Foratori
Gabriel Guimarães Stein
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Lima
Gabriel Lopes Dos Santos
Gabriel Marquardt Müller
Gabriel Martins De Oliveira
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
George Leandro Luna Bonfim
Giancarlo Santos
Gilmar Pereira Do Lago
Gilmar Rocco
Gimgim Rodrigo Martins
Giovanne Bittar Da Costa
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Giuseppe Cernicchiaro Palermo
Glauber Monteiro
Glauco Theodoro
Gobira Diego
Gregório De Almeida Fonseca
Gregory Pereira Barbosa
Grupo Da Fortuna
Guilherme Aguiar
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Andrade
Guilherme Barbero Alves
Guilherme Barreira Rodrigues
Guilherme Borges
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Fernandes Rocha
Guilherme Furtado
Guilherme Henrique
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Martins Rocha Pimenta
Guilherme Paiva
Guilherme Pinto Reis
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Zanchetta
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Boeing
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo Da Rocha Pereira
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Lander
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mór

Haniel Ferreira
Heber Marcos Queiros
Heitor De Almeida Francisco
Heitor Fontes
Helder Poubel
Helton Medeiros
Henrik Chaves Gregorio
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Jamal Borges
Henrique Julio Rizzi
Henrique Meurer
Henrique Miguel
Herick Pinho
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Higor Matheus Luvizotto Deni
Hiromi Honda
Hudson Ornelas
Hugo Rosa
Humberto Meale
Hunind Ander Lima Lopes
Iago Miranda De Freitas
Ícaro Das Neves Augusto
Igor Araujo
Inácio Fëanor
Informática Para A Vida
Iran Eduardo
Isaac Barbosa
Isabelle Viana Felix
Isac Marcos
Ítalo Oliveira
Ivan Barion
Ivan Barros
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jadson Alves Cordeiro
Jaime Das Neves Calmon
Jeann Paulo Klauss
Jeferson Corrêa Da Silva
Jeferson Dantas
Jeferson De Oliveira
Jefferson Alencar Da Silva
Jefferson Araujo Dutra
Jéssica Reinaldo Pereira
Jhonny Barros
Joanderson Ferreira Da Silva
João Ciocca
João Eugênio Córdova Brasil
João Freitas
Joao Gabriel De Oliveira
João Paulo Silva
João Pedro Dos S. Thomé
João Rodrigues
João Soares
João Trindade
João Victor Mendes De Oliveira
Jofran Cesar
Jonathan Alves Mota
Jonathan Fried
Jonathan Goularte Silva
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jonylson Pontes
Jorge Gomez
Jorge Monteiro Pedrosa
José Carlos Viana Filho
José Eduardo Da Silva
José Everton Guimarães De Oliveira
Jose Manoel Santos De Santana
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Ozorio Costa
José Paulo
José Rafael Batista Lebre Ferreira
Jose Ricardo Da Silva
Joseph Oliveira
Josue Borges Da Cunha
Jota Sobreiro
Jowilson Ribas Nunes
Jozieli Weber
Juan Fenando De Moura Silva
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Juliano Lopes
Julio Cesar Araújo
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Julio Cesar Vieira Baltazar
Júlio N. S. Filho
Jurandir Aquino Dos Santos Junior
Kaede Kisaragi
Kaio Henrique Bernardo Falcão
Kalaires
Karl Fontes
Kássio José Lara De Rezende
Kaue Amaral Monteiro
Kauê Rodrigues
Kellisson Felipe
Kevin Braathen De Carvalho
Lázaro Júnior
Leandro Dos Santos Mota
Leandro Ferraro
Leandro Moraes
Leilton Luna
Leo Lionhard
Leo Martins
Leonardo Almeida
Leonardo Almeida
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Augusto Garcia Leme
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Brocco
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Dos Santos Gedraite
Leonardo Henrique Nunes Vieira
Leonardo Maciel
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Leonardo S. Paula
Leonardo Silveira
Leonardo Vaccaro
Lex Bastos
Lídia Granemann Gemo Montovani
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lipe Ragazzi
Luan Leme Silva
Luana Costa
Lucas Alvarez
Lucas Arruda
Lucas Danez
Lucas Gellerth Famelli
Lucas Gerei
Lucas Gomes
Lucas Henrique Martins Faria
Lucas Mamede Barbalho
Lucas Marques De Camargos
Lucas Oliveira
Lucas Pina
Lucas Rodrigues
Lucas Sampaio Magalhães
Lucas Serra
Lucas Silva De Deus
Lucas Teixeira Da Cunha
Lucas Zanotti
Lucca Bonachela
Lucian Botelho Matias Campos
Luciano Portella Rodovalho
Luis Augusto De Lara Cavalcanti
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Silva
Luiz Alberto Flores Junior
Luiz Alves Araújo Neto
Luiz Cláudio
Luiz Claudio Reis
Luiz Felipe Ribeiro Palmeira
Luiz Felipe Siqueira
Luiz Fernando Maehana
Luiz Fernando Taddeo
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Guilherme Mercurio
Luiz Rafael
Luiz Wanderley Santos Gomes
Lutero Cardoso Strege
Lyonn Jarrie
Mackson Silva
Maicon Hackenhaar De Araujo
Maicon Nunes Rodrigues
Manoel Moura Da Silva Neto
Manoel Mozzer
Marcel Chamcham
Marcel Garibaldi
Marcel Gomes
Marcel Pinheiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Batista De Andrade Fernandes
Marcelo Cardoso
Marcelo Drudi Miranda
Marcelo Falchetti
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Perin
Marcelo Seara Mendonça
Marcio Dias
Marcio Moreira Guimarães
Marco Antonio Fogaça
Marcone Francisco Lira Barbosa
Marcos André Macedo Martins
Marcos Borges
Marcos Farias
Marcos Goulart Lima
Marcos Junqueira Braga
Marcos Mazo
Marcos Rodolfo
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Araujo Matildes
Marcus Botelho
Marcus Leopoldino
Marcus Vinicius De Mello Oliveira
Mario Felipe Rinaldi
Marlon Ricardo
Martinez Crizel Nunes
Mateus
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Cardozo
Matheus Carolino Melo
Matheus Coelho
Matheus De Mattos Ribeiro
Matheus Francisco De Souza
Matheus Henrique Reis De Aleluia
Matheus Hobit
Matheus K. Steinbach
Matheus Macedo
Matheus Peixoto
Matheus Peregrina Hernandes
Mathias Barbato Bloch
Matos Cr
Mauricio Bomfim
Maurício Carneiro
Mauricio Martins Jorge João
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Max Fischer
Max Freitas
Maykol Ronne
Mayra Farias Silva
Michael Wevanne Xavier De Santiago
Micheli Rick Dos Passos
Miguel Peters
Mikael Maraschin
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Mitelus Morion
Muriel Ventura
Murilo Mendes
Murilo Vieira Guidoni
Muryllo Araujo Costa
Naldo Master
Nando Machado
Narciso Dos Santos Filho
Nathan Arocha
Nathasha Paixao
Nefhar Rocha Dos Santos
Nehru Moreira De Sousa
Neilson Soares Cabral
Neirimar Humberto Kochhan Coradini
Nelson Nascimento
Nicolas Haagsma Haschaurek
Nicolas Lima Pacini
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nikos Elefthérios
Pablo Henrique Marques Soares
Panda Vital
Patrick Zanon
Paulo Augusto Galembeck
Paulo C. Holanda
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique
Paulo Henrique Da Silva Pedro
Paulo Henrique Nunes
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto De Faria Junior
Paulo Vitor
Pedro Arthur Pinto Bravo Durão
Pedro Cagnoni Parma De Melo
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Da Costa Novaes
Pedro Henrique Canova Mosele
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Guimarães Ramos Pires
Pedro Henrique Rodrigues Loureiro
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Lunaris
Pedro Mansur
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Paulo Silva Pimentel
Pedro Victor Da Silva Ferreira
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael 47
Rafael Artur
Rafael Bezerra
Rafael Blotta
Rafael Cmb
Rafael Da Costa Bezerra
Rafael Da Silva Moreira
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Ferraz
Rafael Lichy
Rafael Louriçal
Rafael Miranda
Rafael Monteiro
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Portella
Rafael Ricardo Martinho Vigil
Rafael Rocha Cespedes
Rafael Sangoi
Rafael Santiago Dantas
Rafael Schreiber De Souza
Rafael Silva
Rafael Soares Da Costa
Ramiro Alba Alba Filho
Ramon Aranha Da Cruz
Ranniery Jesuino
Rannyere Xavier
Raphael Batista
Raphael Bezerra
Raphael Carlos
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Martinelli Barbosa
Raphael S. Nunes
Raphael Soma
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Raul Pinheiro
Raul Santana Lopes
Reginaldo Santiago
Renan Nicastri Ivo
Renata C B Lzz
Renato Cabral Lemos
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Renato Paulo Nicácio Pedrosa
Renato Venturini Matrangolo
Renzo Rosa Reis
Rhenan Pereira Santos
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Da Silva Ramada
Ricardo Dall'Olio
Ricardo De Oliveira Souza
Ricardo Maia
Ricardo Mallen Machado De Souza
Ricardo Pereira Ramalho
Ricardo Santos
Ricardo Telino Neves
Richard Sassoon
Roberto Levita
Roberto Marinho Oliveira
Robertson Schitcoski
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Rodolfo Angeli
Rodolfo Araujo Rodrigues
Rodolfo Caravana
Rodolfo Moreira Cavalcante
Rodolfo Santos Jeronimo
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Bina
Rodrigo Borges De Castro
Rodrigo Canalle De Freitas
Rodrigo Chaves
Rodrigo Colts
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo D'Amico
Rodrigo Lopes
Rodrigo Lopes
Rodrigo Marques
Rodrigo Mokepon
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Araujo
Rodrigo Soares De Cerqueira
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Luis Silva Siqueira
Ronaldo Akio
Ronaldo Rodrigues De Araujo Dos Santos
Roque Francisco
Rubens Mateus Padoveze
Sairo Santos
Samuel Filizzola
Sanderson Átomo
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sasukerdg Mendes
Saulo Cavalcanti
Sávio Batista
Sebastião Augusto Pedroso
Sérgio Augusto Rodrigues Junior
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Mello
Sérgio Pinheiro
Seuraul
Shoyos, O Molho
Shur Stephano
Sócrates Moura Santos Júnior
Solar Entretenimento
Soren Francis De Rezende Santos
Suko D. Lemon
Sulleman Silva Martiniano
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Pereira
Talles Magalhães
Tayara De Paula Fernandez
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Thauan Lobianco Rodrigues
Theógenes Rocha
Thiago Barz
Thiago Colás
Thiago Costa
Thiago De Oliveira Goncalves
Thiago Destri Cabral
Thiago Duarte De Souza
Thiago Façanha
Thiago Henrique
Thiago Justo Ceolin Da Cruz
Thiago Moura
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Paulino Dos Santos
Thiago Pkm
Thiago Roberto
Thiago Zenark Reis
Thomas Delfino Soares
Thyago Athayde
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Barbosa Da Fonseca
Tiago Cubas
Tiago Magalhães Lyrio
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tiago Reis Dutra
Tiago Soares
Tom Azevedo
Tomás Troppmair
Tony D'Avila De Souza

- Uelerson Canto
- Valdo Nóbrega
- Vevé Leon
- Vicente Fonseca
- Victor Alexsandro
- Victor Hugo Carneiro Ferreira
- Victor Hugo Martins
- Victor Hugo Simões Santos
- Victor Miranda Rangel Silva
- Vinicio Felix Justino
- Vinicius Camargos
- Vinicius Cesar Bellina
- Vinicius Dinofre
- Vinicius Eduardo
- Vinícius Ferreira
- Vinicius Freitas
- Vinicius Freitas
- Vinicius Gomes Alfama
- Vinicius Lacerda
- Vinicius Rodrigues
- Vinícius Rodrigues De Freitas
- Vinicius Rodrigues Gonçalves
- Vinicius Romano
- Vitor Gabriel Etcheverry
- Vitor Godoi Mendes
- Vitor Hugo Moura Do Carmo
- Vitor Kern
- Vitor Oliveira Nascimento
- Vitor Zel Calderaro
- Vitto Giancristoforo Dos Santos
- Viviane Barbosa
- Viviane Pereira Silva
- Wagner Armani
- Wagner Azambuja
- Wagner Chiba
- Wagner Rodero Junior
- Wallace Garradini
- Wallison Viana De Carvalho
- Wanderson Teixeira Barbosa
- Warnei Oliveira
- Wefferson David De Souza Silva
- Wel Rodrigues
- Wellington Poi
- Welson Pereira Dos Santos
- Werneck De Sá
- Wesley Francisco Da Silva
- Will
- William Halter Batista
- Willian Viana Neves
- Willian Vitorino
- Wilson Do Monte Cerqueira Junior
- Woney Andrade Nunes De Souza
- Www.Rpgesus.Club
- Wying Yang
- Xerxes Lins
- Yanes Tomaszewski De Souza
- Yargo Reis
- Ygor Vieira
- Yuri Nóbrega
- Zai De Baixo

Conselheiros

- Abelardo Dantas Álvares
- Ademilson Terto
- Adriano Anjos De Jesus
- Adriano Guido
- Adriano José Teixeira
- Adriano Neves Quaresma Da Silva
- Adriano Nogueira
- Adriano Peres
- Agamenon Nogueira Lapa
- Agostinho Bartolomeu
- Alan Santos
- Alberto Pereira De Paiva Filho
- Alcione Cardoso
- Alcyr Neto
- Aldenor C. Madeira Neto
- Alessandra Rodrigues
- Alessandro Souza De Oliveira
- Alex Angelo
- Alex Azevedo
- Alex Eustáquio Gontijo
- Alex Farias De Lima
- Alex Frey
- Alex Pongitori
- Alexander Ischaber Xavier
- Alexander Rodrigues Oliveira
- Alexandre Andrade
- Alexandre Bonnamain
- Alexandre Dos Santos Andrade
- Alexandre Lins De Albuquerque Lima
- Alexandre Nunes
- Alexandre Pytel
- Alexandre Santos
- Alexandre Sarmento
- Alexandre Silva Dias
- Alexandro Barros
- Alexsandro Teixeira Cuenca
- Alfredo Santos Júnior
- Alisson Belém
- Allan José Da Silva Pinto
- Allan Vieira
- Alonso Marinho Horta
- Alysson Cunha
- Alysson Silveira
- Amanda Mattos Della Lucia
- Amauri Silva Lima Filho
- Ana Cristina Rodrigues
- Ana Passos
- Anderson Almeida
- Anderson Costa Soares
- Andre Andrade
- André Bessa
- André Centeno De Oliveira
- Andre Cesar Lino
- André Dorte Dos Santos
- André Duarte De Ávila Ribeiro
- André Faccas
- André Lima Dos Santos
- André Luiz
- Andre Luiz Da Fonseca Junior
- Andre Luiz Jacintho
- André Martuscelli Do Amaral
- Andre Nuñez
- Andre Ramos
- Andre Roberto Felipe
- André Soares
- André Vazzios
- Andre Veras Melo
- Andrey Catellan
- Anesio Vargas Junior
- Angelo José De Oliveira Zimmermann
- Antonio Eduardo Pires Martins
- Antonio Henrique
- Antônio Henrique Botticelli
- Armando Candido Bueno Neto
- Artur Barroso Mirço
- Artur Duduch
- Athus Ferreira
- Augusto César Duarte Rodrigues
- Azrael Lima
- Banzo Bruno
- Basic Mountain Game Shop
- Bernardo Pires Caron
- Bernardo Stamato
- Bianchi Nogueira Teixeira
- Braz Dias
- Breno Costa Fernandes
- Breno D. Coimbra
- Bruna Alencar
- Bruno Belloc Nunes Schlatter
- Bruno Bianco Melo
- Bruno Carvalho De Paula
- Bruno Cobbi Silva
- Bruno Cury
- Bruno De Oliveira Sales
- Bruno Fávaro Piovan
- Bruno Fernandes
- Bruno Gabriel Pereira
- Bruno Gomes Da Fonseca
- Bruno Leão Pereira
- Bruno Pozzi
- Bruno Ruaro Confortin
- Bruno Ruas Meirelles De Fraga
- Bruno Ruppert
- Bruno Soares
- Bruno Teixeira
- Bruno Teixeira Maia
- Bruno Trejes
- Bruno Vieira
- Brunuz
- Cadu Fernandes
- Caesar Ralf Franz Hoppen
- Caio Andrade
- Caio Cesar Mazon
- Caio César Viel
- Caio Delgado
- Caio Fernandes
- Caio Guerrero
- Caio Motta Ribeiro
- Caio Torrentes
- Caio Vinicius
- Caique Felipe Serafim Dos Santos
- Calleu Fuzi
- Calvin Semião
- Camila Gamino Da Costa
- Camilo Torres
- Carine Ribeiro
- Carlo Marcelo Revoredo Da Silva
- Carlos Castro
- Carlos Dalben
- Carlos Eduardo Souza
- Carlos Frederico Veiga
- Carlos Gomes
- Carlos Laurentino
- Carlos Rosas
- Carlos Victor Rodrigues Lopes
- Castilho Sousa Oliveira
- Cavaleiro Morto
- Célio Júnior
- Celso Giordano Tonetti
- Celso Gonçalves
- Celso Jesus
- Cesar Haggstron
- Cesar Hitos Araujo
- Cesar Renato Silva Dos Santos
- Cezar Martins
- Cj Saguini
- Clarissa Sant´Anna Da Rosa
- Cláudio Oliveira
- Cleber E Morellato
- Cleber Junior
- Clênio Paulo Resende
- Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
- Cristiano Cristo
- Dan De Paula
- Daniel Bard
- Daniel Carlos
- Daniel Chaves Macedo
- Daniel Duran Galembeck Da Silva
- Daniel Martins Ferreira
- Daniel Nalon
- Daniel Nogueira
- Daniel Paes Cuter
- Daniel Ramos
- Daniel Serafim
- Danillo Roger Ribeiro
- Danilo Costa Neves Paoliello
- Danilo Cruz
- Danilo M. Lemos
- Danilo Menezes
- Danilo Sales Barbosa
- Danilo Sarcinelli
- Dante Souza E Souza
- Davi A. Sodré Rocha
- Davi De Abreu Costa
- Davi Freitas
- Davi Marcos
- Daviane Moreira E Silva
- David De Andrade Nunes
- David José Neves Baldi
- David Ramalho
- Davyson Vieira Rocha
- Denis Carvalho
- Denison Martinelli
- Derek Moreira
- Desertneo Legends
- Desmond Le Avner Quevedo
- Dickson Luz
- Diego Bonfiglio
- Diego Figliero
- Diego Lira
- Diego Moreira
- Diego Pereira
- Diego Toniolo Do Prado
- Dimitrius H. Alves
- Diogo Couto Oliveira
- Diogo Mathias
- Diogo Souza Da Silva
- Diosh Smith
- Dmitri Gadelha
- Doc Lagoon
- Doug Floriano
- Douglas Camillo-Reis
- Douglas Dos Santos Silva
- Douglas Faquin Bueno
- Douglas Vieira Dias
- Dyego Freire
- Éder Dzr Fialho
- Eder Lage
- Éder Mark Filo-Creão Lima
- Edgar Cutar Junior
- Edney “Interney” Souza
- Edu Costa
- Eduardo Bailo
- Eduardo Batista Dos Santos Saigh
- Eduardo Braga
- Eduardo Da Silva Cardoso
- Eduardo Damacena Manhães
- Eduardo De Souza Mascarenhas
- Eduardo Felix Quintella
- Eduardo Fernandes Augusto
- Eduardo Ferreira Dos Santos
- Eduardo Galvão Zolin
- Eduardo Kadosh
- Eduardo Kikuchi Itiama
- Eduardo Lafraya
- Eduardo Maciel Ribeiro
- Eduardo Silva Araujo
- Eduardo Sirangelo
- Eduardo Zimerer
- Elisio Viana Junior
- Elvis De Lima Pereira
- Elvys Da Silva Benayon
- Enzo Venturieri
- Erich Chaves
- Erick Lucena
- Erick Nunes
- Estevão Costa
- Etimar De Moura Crescêncio
- Evandro Silveira De Pontes
- Evelini Cruz Andrade
- Everton Mochetti Segura
- Fabiano Sampaio Sales
- Fabiano Silveira
- Fábio Alexandre Da Silva
- Fabio Bompet Machado
- Fabio Carvalho
- Fábio Gicquel Silveira
- Fábio Moraes
- Fabio Navarro
- Fabio Ramalho Almeida
- Fabio Roberto Leite De Souza
- Fábio Rodrigues Dos Santos
- Fabricio De Matos
- Fabrício Viana Maia
- Fábul Henrique
- Felipe Asfora
- Felipe Baía
- Felipe Barreto
- Felipe Castilho De Camargo
- Felipe Daguano
- Felipe Damorim
- Felipe Intasqui
- Felipe Leite
- Felipe Massao T. Masutani
- Felipe Nunes Porto
- Felipe Parzianello Zampieri
- Felipe R. Brasil
- Felipe Rizardi Tomas
- Felipe Silva
- Felippe Moreira Rodrigues
- Felizz Alcantara
- Fellipe Denser
- Fernando Abdala Tavares
- Fernando Borges
- Fernando Modesto Dutra
- Fernando Oliveira Munhoz
- Fernando Severiano Gomes Rodrigues
- Filipe Caetano Da Silva
- Filipe Luiz
- Flávio Haag
- Flávio Martins De Araújo
- Flavio Rodrigo Sacilotto
- Flavio Valladão Ferreira
- Francis Biazon
- Francisco José Marques
- Francisco Menezes
- Francisco Simões Porto
- Francisco Villalva Neto
- Franco Guglielmoni
- Frederico Jose Ribeiro Franca
- Frederico Moreira
- Gabriel Americano Rezende Filho
- Gabriel Braga E Braga
- Gabriel Cholodovskis Machado
- Gabriel Lopes
- Gabriel Madeira Pessoa
- Gabriel Moreira
- Gabriel Novaes
- Gabriel Paiva Rega
- Gabriel Portugal
- Gabriel Queiroz De Sousa
- Gabriel Rocha Bittencourt De Castro
- Gabriel Scarssi Krupp
- Geliard Barbosa
- George Carlos Gonçalves Da Silva
- Geraldo Abílio
- Gian Felipe Duarte Reinoso
- Gilberto Arthur
- Gilberto Eiji Yoshida
- Gilvan Gouvêa
- Giordanni Ferreira Soares
- Giovani Gomes
- Giuliano Soares Gonçalves
- Giuliano Vieira Sant’Anna
- Givanio Jose De Melo
- Gláucio José Magalhães
- Glauco Lessa
- Glauco Madeira De Toledo
- Gorgônio Bulhões
- Gregório Tkotz
- Gugu De Abreu
- Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
- Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
- Guilherme Batista Das Dores
- Guilherme Carneiro
- Guilherme Correa Virtuoso
- Guilherme Da Mota Martinez
- Guilherme De Souza Pimentel
- Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
- Guilherme Teixeira
- Guilherme Tsuguio Tanaka
- Gustavo Degering
- Gustavo Nader
- Haniel Ferreira De Paiva
- Harley Lucas Gonçalves
- Harry Carvalho
- Helio Paiva Neto
- Helio Rodrigues
- Helton Garcia Cordeiro
- Henrique Fabres
- Henrique Jean Duarte
- Henrique Kpta
- Henrique Santos
- Henrique Soares Silva
- Henry Christian Moreira
- Herbert Aragão
- Hermann Oliveira
- Higor Rodrigues
- Hugo Rebonato
- Humberto Gs Junior
- Humberto Moreno Tacca
- Humberto Villela
- Hyago Pereira
- Ícaro Cardoso Da Silva
- Icaro Issa
- Igleson Freire De Figueredo
- Igor Andre
- Igor Daniel Côrtes Gomes
- Igor De Morais Alexandre
- Igor Pignaton
- Igor Silva
- Ilidio Junhior
- Iracema Caroline Doge
- Ismael Alcântara Da Silva
- Ismael Marinho
- Italo Henrique Silvestre
- Italo Marinho
- Iuri Gelbi Silva Londe
- Iury De Paula Lopes
- Ivan Ivanoff De Oliveira
- Ivanildo Nascimento Dos Santos Junior
- Jaime Daniel Rodríguez Cancela
- Jaime De Andruart
- Jairo Neto Araujo De Almeida
- Jamerson Azevedo Da Silva
- Jean Blaskoski
- Jean Felipe Giacomoni
- Jean Felsky
- Jean Ricieri
- Jeferson Marques
- Jefferson Anderson Ferreira
- Jefferson Floyd Conz
- Jefferson Frias

Jefferson Neves
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jéssica Zamarian
Jhonas Diego
Jim Anotsu
João Antonio
João Henrique Pereira De Almeida
João Lira
João Lucas Roriz
João Paulo Da Silva
João Pedro Andrade
Joao Pereira
João Queiróz Gonçalves
João Renato Paulon
João Ricardo Bittencourt
João Rodolfo Paschoaletto Possani
João Victor Gomes Lopes
João Victor Lessa Nunes
João Zonzini
Joaquim Silva
Joderlan Oliveira
Jonas Farias
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Caffé
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
Jorge Vieira
José Alexandre Buso Weiller
José Elso
José Emygdio
José Fontenele
José Guilherme De Souza Silva
Jose Gustavo Loureiro C. Silva
José Ribeiro Junior
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Torena Hernández
Julierme
Júlio César Eiras
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karina Edith Castro Sander Morais
Karlane Fernandes Teixeira
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Kelvyn Kalyl Araujo Mota
Keyler Queiroz Cardoso
Le Seigneur Des Faits
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Casanova
Leandro Ferreira De Jesus
Leandro Franco Miranda
Leandro Godoy
Leandro L. C. E Rodrigues
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Pugliesi
Leandro Sardim
Leandro Silva Cavalcanti
Leo Aguiar
Leon Cleveland
Leon Santos
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Falcão
Leonardo Léo
Leonardo Marques
Leonardo Mendes
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Peixoto
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Ribeiro Dantas
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Livia Andrade
Loanda Andrade
Lobinhu Costamilan
Lobo Lancaster
Lourenço Vilar
Luana De Pinho Zenha
Lucas Almeida
Lucas Arsolino
Lucas B. Mattos
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Bogard
Lucas Fowl
Lucas Humberto
Lucas Pereira Baumgartner
Lucas Porto Lopes
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Santos Borba De Araujo
Lucas Silva De Deus
Lucas Tanaka
Lucas Tessari
Lucas Viana
Lucian Ks
Luciana Cruz Bianco
Luciano Del Monaco
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Oliveira
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luigi Doria
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Benedito Aidar Gavioli
Luiz Castro
Luiz Eduardo Teixeira
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Henrique Moreira
Luiz Junior
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Tanure
Mamute Felipe De Lucca
Manoel Carlos Alves Dos Reis Junior
Manoel D'Mann Martiniano
Marcel Godoy
Marcello Bicalho
Marcello Duarte Crescencio
Marcelo Castro
Marcelo Cecconi Portes
Marcelo Menezes
Marcelo Menezes
Marcelo Miguel
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo T Tomita
Marcelo Zem
Marcio Augusto Silva De Souza
Márcio Henrique Carvalhal
Marcio Jose De Oliveira Castro
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Bym Veloso
Marco Fischer
Marco Menezes
Marco Paulo Brito De Almeida Mainart
Marcos Felipe
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Balla
Marcus Rocher
Marcus Sant'Anna
Marcus Souza
Marcus Vinicius De Souza Lima
Marcus Vinicius Domingues Das Chagas
Marcus Vinicius Lemos
Marcus Vinicius Pretti
Marina Ferreira De Oliveira
Mário Bastos
Mario Costa
Mario Eduardo Cioffi
Mario Maclir
Marlos C. Machado
Mateus Trigo
Mateus Winck
Matheus Back Almeida
Matheus Borges Ziderich
Matheus Esser Schneider
Matheus Faria
Matheus Farina
Matheus Feron
Matheus Martins De Oliveira
Matheus Primo
Matheus Ramos
Maximiliano Rohrer
Maycon Diogenes Dos Santos Da Silva
Mega Sonidow
Mia Alexandra
Michael Lennon De Moura
Mickhail Seraph
Miguel Souza Silva
Mr.Frank
Murilo Melleiro
Natasha Jorge Freitas
Nathan Gurgel
Neidilson Soares Galvão
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicolas Lanza Flores
Nicole Mezzasalma
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Norberto Silva
Odmir Fortes
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrick Escobar
Patrick Maciel Campos
Paulo Guimarães
Paulo Halliwell
Paulo Henrique
Paulo Henrique Farias Dos Santos
Paulo Henrique Procopio Da Silva
Paulo Ribeiro Da Silva
Paulo Roger
Paulo Teixeira
Paulo Tuppy
Paulo Victor Martins
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Anselmo
Pedro Henrique Crogite Pohren
Pedro Henrique Goulart Machado
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Kranz Costa
Pedro Lima
Pedro Lopes
Pedro Machado
Pedro Maranhão Pinheiro Meireles
Pedro Panhoca Da Silva
Pedro R De Jesus
Pedro Rafael De Paula
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Ramises Leopoldino
De Mesquita Martins
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Tasman
Péricles Da Cunha Lopes
Pietro Vicari
Porfírio Ferreira De Queiroz
Possidônio Cunha
Prof.Zeh
Rafa Juri Barbosa
Rafa Rossetti
Rafael Araujo
Rafael Baquini Bueno
Rafael Beckmann Genú
Rafael Cardoso
Rafael Costa
Rafael Delboni Ribeiro
Rafael Duarte Collaço
Rafael Freire
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Klauz
Rafael Lima
Rafael Lohmann
Rafael Machado Saldanha
Rafael Monte
Rafael Padilha
Rafael Peixoto De Moraes Pereira
Rafael Rafindio
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Silveira Da Silva
Rafael Sirotheau
Rafael Souza Oliveira
Rafael Tota
Rafael Weiss
Rafael Werneck
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Marques Borges
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Araujo
Raphael Barros
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Ribeiro
Rariel Clay Jaras De Lima
Raul Dantas Mafaldo Rocha
Rauldouken O'Bedlam
Rayser Kevin
Reinan Tk Reis
Renan Carvalho
Renan Da Annunciação
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Bruno Faria De Oliveira
Renato Flores Lima
Renato Potz
Renê Sbrissa
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Gambaro
Ricardo Junior Muller
Ricardo Okabe
Roberto Chu
Robson Araujo
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodney Mendonça Venâncio
Rodolfo Santos Entringer
Rodolfo Xavier
Rodolpho Rangel De Barros
Rodolpho Rodrigues Almeida
Rodrigo Arraes De Abreu
Rodrigo Basso
Rodrigo Corrêa De Godoy Camargo
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Da Silva Santa Rita
Rodrigo Dani
Rodrigo De Salles
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Fittipaldi
Rodrigo Gama
Rodrigo Henriques
Rodrigo Keiji
Rodrigo L Provietti
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Paneghine
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Santos Da Silva
Rodrigo Sávio
Rodrigo Silveira Pinto
Rodrigo Tadeu
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Roger Firak Zorzi
Rogerio Carvalhaes
Rogerio Epp Quintana
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Rômulo Gonçalves Ribeiro
Romulo Jorge Martins
Rômulo Ribeiro
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Ruy Lopes De Barros
Ryan Henrique Bezerra Cardozo
Sadon França
Salvio Batista
Samuel Hamilton Belém Cruz
Sandro Ripoll
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves De Brito
Sávio Luiz Leite Barros
Sérgio Henrique Silva Aguiar
Sérgio Martin Aguiar
Sérgio Meyer Vassão
Shade Graves
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidinei Lander Da Silva Pereira
Silvia Helena De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Tadeu Augusto Bustamante Dias
Tadeu Macena
Tamires Lazaretti De Souza
Tarcísio Nunes
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thamires Dos Santos Pereira
Theo Ribeiro De Barros
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Freitas
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Massimino Suarez
Thiago Mello
Thiago Miller
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Santos Dos Santos
Thiago Silva
Thiérri Parmigiani
Thomas A. De Souza
Tiago Carvalho Oaks
Tiago César Oliveira
Tiago Garcia
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Sollero Lang
Tomaz Santa Rosa
Tulio Marcos Gonçalves
Uberlan Rodrigues Pimenta
Ugo Portela Pereira
Uriel Maia
Valdir Rafael Chagas
Valmir Matias Dos Santos
Vanderlei Bastelli Filho
Vandersson Carvalho
Vandir Ferreira Dutra Junior
Vasco Sagramor
Vicente Gomes Pinto
Victor B. Cavalcante
Victor Cabral Xavier Sarmento De Figueiredo
Victor Castro De Sa
Victor Hernandes
Victor Hugo Celoni Gnatkovski
Victor Lagoas
Victor Leal
Victor Leir Bethonico De Souza
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinicios Neves
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinícius De Souza Leal
Vinicius França Basto
Vinicius Gutheil Schmitt
Vinícius Lemos
Vinícius Matioli Marconi
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinícius Weizenmann
Vitor Abreu Marques
Vitor Albani
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Lucena
Vitor Matias Chaves
Wander Luiz Martins Da Silva
Wander Souza
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Silva
Wellington Vieira
Wellington Vieira Ferreira
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Willame Fonseca Dos Santos
Willians Alexandre
Wolley Guedes Coimbra
Ygor Medeiros
Yudi Ohara
Yuri Duarte Porto
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Marques Rodrigues
Yuri Saiyé Da Rocha Miranda
Yves Souza
Yves Souza Dos Santos
ザイテス ウォーカー

O filme “perdido” do lobisomem

O próprio **Paul Naschy** atestava ter feito doze filmes com seu personagem Waldemar Daninsky, mas um deles nunca chegou a ser exibido. Aliás, há quem questione se esse filme realmente existe!

A única pessoa que lembrava de *Las Noches del Hombre Lobo* era Naschy. Segundo ele, a película havia sido filmada em Paris, no ano de1968, mas o lançamento nunca aconteceu. Ainda de acordo com Naschy, o diretor do filme, **René Govar**, morreu num acidente de carro uma semana depois do término das filmagens, e como ninguém foi buscar (e pagar) a revelação dos rolos de filme, o laboratório reteve os originais e acabou se desfazendo deles.

O problema: não existe nenhum outro registro do filme além das próprias lembranças do ator. Os atores com quem Naschy teria contracenado, **Monique Brainville** e **Peter Beaumont**, não existem (ou ninguém nunca ouviu falar deles). Há rumores e teorias de que Naschy poderia ter se confundido e trocado os nomes, devido ao seu estado de saúde (a entrevista em que *Las Noches del Hombre Lobo* foi citado teria acontecido quando Naschy estava se recuperando de um longo período de depressão) o que dificultaria muito a verificação das informações. Ainda existem teorias de que Naschy inventou a história toda, para aumentar a sua experiência cinematográfica e sua (já imensa) filmografia.

Las Noches del Hombre Lobo seria o segundo filme da série do Homem Lobo. Informação razoavelmente inútil, já que as histórias não tem a menor relação entre si. Isso é, se o filme realmente existir...

A saga de Waldemar Daninsky, o Homem Lobo

Os filmes a seguir não tem exatamente uma ordem lógica em termos de história. Ou de sentido. Além disso, foram lançados com vários nomes diferentes. Abaixo eles aparecem com os nomes originais.

1 – *La Marca del Hombre Lobo* (1968)
2 – *Las Noches del Hombre Lobo** (1968)
3 – *Los Monstruos del Terror* (1969)
4 – *La Furia del Hombre Lobo* (1970)
5 – *La Noche de Walpurgis* (1970)
6 – *Dr. Jekyll y el Hombre Lobo* (1971)
7 – *El Retorno de Walpurgis* (1972)
8 – *La Maldicion de la Bestia* (1975)
9 – *El Retorno del Hombre Lobo* (1980)
10 – *La Bestia y la Espada Magica* (1983)
11 – *Licántropo* (1996)
12 –*Tomb of the Werewolf* (2004)

*Filme perdido ou inexistente

Obs.: *Naschy fez mais quatro filmes onde interpretava um lobisomem, mas não era o personagem Waldemar Daninsky: Buenas Noches, Señor Monstruo (1982), El Aullido del Diablo (1987), Aqui Huele A Muerto (Pues Yo No He Sido) (1990) e Um Lobisomem na Amazônia (2005).*

ROGERIO SALADINO

As várias faces

Há muitas piadas internas na produção da *Dragão Brasil*. Somos amigos de longa data, nos conhecemos bem e por isso brincamos bastante, mesmo levando a produção da revista muito a sério.

Quando o Rogerio Saladino me enviou as fotos do ator e diretor Paul Naschy, tema da coluna dele nesta edição, o fez colocando algumas legendas peculiarmente engraçadas. Eu não podia usar todas as imagens na matéria nem colocar as legendas, mas aqui no extras, caros leitores, QUASE tudo é permitido. Que sirva de homenagem ao bom humor do meu grande amigo e editor!

J.M. TREVISAN

O DILEMA DA TENDÊNCIA

Você tem seu grupo de RPG, certo? Vocês se reúnem, jogam, são amigos, se divertem, e aí, durante a semana, jogam conversa fora num chat em grupo em alguma rede social, acertei?

Pois é! Nós da Guilda do Macaco também! Além de planejar o futuro de *Tormenta*, não raro nos envolvemos em discussões profundas e filosóficas sobre nosso hobby favorito. Como esta, sobre alinhamentos (ou tendências)!

Tem algo a acrescentar? Acha que alguém falou besteira? Mande um e-mail para o Pergaminho dos Leitores!

GUSTAVO: Se você parar para pensar, é interessante que de repente o paladino tradicional, Leal e Bondoso, não é "O" campeão do bem. Ele é só UM campeão do bem, na verdade.

O campeão de um tipo bem específico de Bem. O Bem Leal, que exige regras, leis, diretrizes, uma conduta específica e condizente com isso.

Acho que o maior campeão do bem seria um personagem NEUTRO e BONDOSO. Ele é livre do caos e da lei. Ele é BOM além e apesar desses dois extremos

GUILHERME: Nossa, da onde surgiu isso?

GUSTAVO: Tava pensando sobre a questão e na roupagem disso nos últimos tempos. Até questiono o quanto o paladino é mesmo o campeão mais exemplar do Bem.

Ele é cada vez mais um cruzado/campeão de uma igreja/religião e menos campeão do Bem pelo Bem.

GUILHERME: Por essa lógica, o melhor paladino é o que tem o talento favorito do Cassaro, Alma Livre. Porque ele PODERIA não ser bom, mas escolhe ser!

GUSTAVO: No teu exemplo, tu tá definindo o personagem pelo que ele NÃO é. Mas um herói Neutro e Bondoso é definido pelo que ele é: Bondoso e ponto. ele não precisa se dedicar a outra causa que não a do Bem.

O herói Leal precisa de leis, regras e diretrizes. O Caótico se recusa a segui-las. O Neutro é só bondoso.

Bondoso por ser Bondoso.

GUILHERME: Isso tudo é algum tipo de explicação elaborada para me convencer a te deixar jogar com um paladino Neutro e Bondoso na Guilda?

GUSTAVO: Não, pior que não! Só discutindo filosofia heróica. Meu ponto é que entre as três tendências bondosas, existe uma MAIS bondosa: Neutro e Bondoso. Porque o personagem dessa tendência é Bondoso por si só, enquanto as outras duas EXIGEM certos requisitos: "Liberdade pra eu fazer o Bem do jeito que eu quero" e "Leis pra definir o que é fazer o Bem".

Por isso, o paladino NÃO seria o maior dos heróis, ao contrário do que a gente se acostumou a pensar.

GUILHERME: A questão é: se Ordem e Caos não são intrinsicamente bons ou maus, porque consideramos LB "mais bondoso" que CB?

GUSTAVO: Para o cara LB, se o Bem não for do jeito que prega o código dele, então NÃO é Bem. E é aí é que tá: talvez LB NÃO seja mais Bondoso que CB. Ambos são Bondosos por igual, mas por uma questão de tradição temos que o Caos é menos Bondoso que a Lei/Ordem.

GUILHERME: Mas será que não tem um fundo de verdade nisso?

GUSTAVO: Se tu ler os textos clássicos, sempre há a iniciativa de trazer ordem ao caos. O que isso significa? Dar nomes para as coisas, classificá-las, identificá-las, conhece-las.

Isso pode ser entendido como "bom". Será que o caos por si só, sem interferência, não funcionaria sozinho? Será que tudo precisa necessariamente de uma organização?

Por outro lado, se não enquadrarmos tudo em algum tipo de padrão, como iríamos orgainizar nosso próprio conhecimento sobre tudo?

GUILHERME: Eu tenho uma teoria de porque a ordem é vista como uma coisa "mais do Bem" que o caos.

Caos é o estado intrínseco da natureza. E a natureza não é boa. A bondade surge da ordem. Sem ordem, tudo se resume à lei natural. E ela não tem espaço para bondade (nem para a maldade).

GUSTAVO: Esse argumento sustenta ainda mais o meu ponto de que Neutro e Bondoso é o "mais bondoso" de todos os alinhamentos/tendências. A natureza é Neutra.

Lobo: sem Ordem

GUILHERME: Não sustenta. Porque caindo a ordem, na sequência cai a necessidade de ser bom.

Sem ordem, tenderíamos à neutralidade. Ao se manter a ordem, TAMBÉM mantemos o Bem.

GUSTAVO: Só se tu entender que Bem e Ordem são a mesma coisa, que não é como eu entendo. Eu realmente separo os eixos Bem-Mal e Caos-Ordem. No teu argumento, claro, faz sentido mas, no meu, não

TREVISAN: Pfff. Tô com o Gustavo! Mesmo porque, em termos malignos, o mais terrível é o Neutro e Maligno, não o Caótico e Maligno.

Ele não mede esforços, seja dentro ou fora das leis e regras de conduta, para fazer o Mal.

GUILHERME: Eu não disse que Bem e Ordem são a mesma coisa. Eu disse que o Bem deriva da Ordem. o Bem derivar da Ordem não é uma necessidade, é uma interpretação. Existe Bem sem o conceito de Bem? E o próprio conceito de Bem não surge da civilização? E a civilização não surge da ordem?

ROGERIO: Raios, o que vocês tomaram? Bem e Ordem são coisas separadas. O Bem não deriva da Ordem.

GUSTAVO: O Bem não precisa ser entendido como algo que deriva da civilização ou da Ordem. Pode ser salgo independente. Tu pode, claro, entender assim, mas isso nçao é uma necessidade

GUILHERME: Me diz um exemplo de Bem fora da civilização. Sem ordem não há sem civilização. A ausência de ordem é igual ao estado padrão da Natureza.

A Natureza é neutra. Ergo, se não temos ordem, temos neutralidade.

GUSTAVO: O cachorro do Facebook que se jogou numa inundação para salvar um gato e foi levado pela correnteza.

É um exemplo de bondade na natureza.

GUILHERME: Mas cães são animais ULTRA ordeiros!

GUSTAVO: Só que o que ele fez não foi ordeiro. Foi altruísta. Foi bom. Bondoso.

GUILHERME: Mas é cachorro, né? Cachorro não conta. Falando sério: um lobo teria o mesmo comportamento? Porque cachorro é lobo mais Ordem.

ROGERIO: Que frase linda! "Porque cachorro é lobo mais Ordem".

GUSTAVO: Nada impede que um animal FINJA ou IMITE um comportamento, como uma criatura inteligente (Int 3+ em termos de jogo), claro.

Mas também não há nada que impeça esse animal de ser Bondoso, a meu ver. Lembrando que na minha interpretação, os alinhamentos dos eixos Bem-Mal e Ordem-Caos são independentes

GUILHERME: Ninguém questiona que são independentes. Ninguém questiona que o cachorro que o Rogerio postou é muito fofo.

LEONEL: Na minha opinião tem dois lados: realidade e a ficção. Na realidade eu vejo a Ordem como uma influência corruptora.

Tu pode começar com o Bem, mas a ordem engessa, deixa tudo estagnado e invariavelmente corrompe. Todas as tradições acabam por oprimir/explorar alguma parcela de pessoas. Porque eu não acho que o Bem seja um estado que se mantenha sem mudança. E mudança é caos.

Para mim não existe Bem na tradição imutável. A mudança é necessária, é preciso romper com o antigo para manter o Bem funcionando. Isso na vida real.

Na ficção as tradições são resilientes. O reino bondoso fica bondoso mil anos depois (ou pelo menos pode ficar). Então pra mim na ficção o bem maior é Leal e Bom, porque é o Bem que quer manter a sua própria existência. O paladino do reino bondoso luta para manter esse Bem por mais tempo.

ROGERIO: Podemos voltar pra cachorros e lobos?

GUILHERME: É sempre melhor falar de cachorro do que de QUALQUER outro assunto. Mesmo RPG tem aqueles dias que tu só rola 1.O Leonel sabe.

LEONEL: Gato é melhor. E gato é caótico.

GUILHERME: OK. Decidimos pelo menos uma coisa depois dessa discussão toda. Gato = Caótico. Cachorro = Ordeiro.

ADEUS, CALAMIS!

Este texto contém SPOILERS da Guilda do Macaco. Se você ainda não assistiu ao Episódio #16, talvez seja melhor deixar esta leitura para depois.

Se você acompanha a *Guilda do Macaco*, já sabe que Calamis, o elfo, pereceu em combate. Como ele era o meu personagem, acho que sou uma das pessoas que mais sentiu sua perda. Este texto é sobre Calamis, minha ligação com ele, sua participação na Guilda e a interação com o público. Tem momentos trágicos, mas outros bem mágicos.

Calamis não é meu personagem mais antigo, mas é de longe o meu favorito. Para mim, ele não é apenas um personagem, mas um conceito. De certa maneira, todos os arqueiros-espadachins-conjuradores com quem joguei antes tinham um pouquinho dele.

Inspiração

Minha inspiração maior para Calamis são os heróis de capa e espada, especialmente de filmes e séries de aventura como *Zorro*, *Os Três Mosqueteiros*, *Conan*, *Krull* e, é claro, *Star Wars*. Mas a inspiração mais forte talvez seja Robin Hood (especialmente dos filmes com Errol Flynn e Douglas Fairbanks).

Gosto do conceito do herói que sabe se virar no corpo-a-corpo, especialmente um espadachim, mas que também usa arco (ou besta, ou pistola...). Vale lembrar que em suas primeiras aventuras, Luke Skywalker possuía um sabre de luz, mas também atirava de *blaster!* Também curto heróis que tenham múltiplas habilidades e que saibam fazer muitas coisas além de dar porrada. Em *Tormenta RPG*, isso encaixa bem com a classe ranger.

Calamis tem influência da literatura. Ele tem semelhanças com Legolas (elfo, arqueiro...) mas Aragorn é uma influência ainda mais forte (ambos de *O Senhor dos Anéis*). Outro herói também me influenciou bastante foi Tanis Meio-Elfo, das *Crônicas de Dragonlance*, que, por coincidência — ou não — também é ranger.

O lado conjurador de Calamis vem de Merlin, das histórias do Rei Artur, e também de Gandalf, de *O Senhor dos Anéis* — mas admito que Gandalf me atrai mais pelo lado sábio e viajante do que pelo lado conjurador. Gosto de conjuradores pelo mesmo motivo que prefiro ranger a outras classes voltadas para o combate: suas habilidades de classe, especialmente as magias, deixam o personagem mais versátil.

Personalidade

A personalidade de Calamis tem grande influência de Robin Hood, com pitadas de Merlin (especialmente o do filme *Excalibur*), Aragorn e Gandalf. Curto heróis com personalidade forte, porém leve, com uma pitada de ironia e que não perdem o bom humor mesmo frente à morte. Gosto de heróis um pouco mais cultos ou com pelo menos alguns conhecimentos além de combate. Também valorizo personagens sábios, que têm a palavra certa para a hora certa.

Calamis é e sempre foi aventureiro e explorador. Gosta de viajar e conhecer novos povos e terras. Eu curto aventuras no estilo *dungeoncrawl* (talvez mais como mestre do que como jogador) e isso se reflete na personalidade dele. Em qualquer *game*, uma das coisas que mais gosto de fazer é fuçar pelo cenário, explorando cada pedacinho do mundo de jogo. Passo mais tempo desbravando cenários do que resolvendo *quests*...

Além de brincalhão, Calamis também é um pouco implicante. Normalmente gosta de fazer troça com qualquer um muito cheio de si ou que leve a si mesmo muito a sério.

Nome

"Calamis" é um nome inventado por mim. Eu costumava fazer listas e mais listas de nomes, tanto para personagens do mestre quanto para heróis aventureiros e "Calamis" era um deles. Curiosidade: o nome imediatamente abaixo de "Calamis" em uma das minhas listas era "Mitelus", o líder da Vingança Élfica (que você acompanha na **Só Aventuras Vol. 2**).

Visual

O visual de Calamis sempre teve três inspirações principais: Robin Hood, *Warcraft* e Tanis Meio-Elfo. Depois sofreu influência de *O Senhor dos Anéis* (lembrem-se

que Calamis nasceu *antes* dessa trilogia de filmes), mas principalmente de ilustrações de RPG.

Na *Guilda do Macaco*, Calamis também era um conjurador e, por isso, seu visual não exiia armadura (compensada com Destreza alta e magias como *armadura arcana* e *escudo arcano*). Por normalmente ser ranger, dou preferência para motivos silvestres, com detalhes no formato de galhos e folhas. Para a *Guilda*, aproveitei trajes e acessórios do **Manual do Malandro**, como traje camuflado, máscara bucal e tapa-olho.

O tapa-olho é recente, e surgiu em *The Lord of the Rings Online*, meu MMO preferido, mas apenas como um item cosmético. Diz mais sobre a personalidade de Calamis do que sobre sua saúde e condição física. Capa e capuz completam o visual quintessencial desse personagem inspirado em Aragorn e Robin Hood.

Em RPG

Calamis teve diversas encarnações. Como eu disse, ele é mais um conceito do que um único personagem. Para mim, ele é o herói quintessencial de capa, espada e arco.

Joguei inúmeras aventuras com ele. Calamis já foi humano, elfo e meio-elfo. Já foi guerreiro, guerreiro/mago, guerreiro/clérigo, ranger, ranger/mago, ranger/clérigo e até Jedi. Acho que ele esteve em mais universos de fantasia do que consigo lembrar — de cenários caseiros a oficiais.

Uma das campanhas mais memoráveis de RPG com Calamis foi em *GURPS*, mestrada por **Roger Medeiros**, ilustrador de *Tormenta RPG*. Naquela encarnação, Calamis era um elfo espadachim/arqueiro/ranger/mago, discípulo do Grande Mago da Floresta de Outrora (chamada "Floresta de Yore" em traduções mais antigas). A campanha se passava no mundo de *Titã*, cenário da maioria dos livros-jogos da série *Fighting Fantasy* (publicados pela *Jambô*). Ainda hoje relembramos "causos" daquela campanha.

Também jogo com Calamis em MMOs, como *Ultima Online*, *World of Warcraft*, *Guild Wars* e *Star Wars: The Old Republic*. Mas minha encarnação preferida dele é em *The Lord of the Rings Online* — onde ele é um elfo *hunter* (espécie de ranger) de Lothlórien — e vive aventuras na Terra-Média há mais de dez anos.

Calamis passou por quase todos os sistemas de RPG que joguei, especialmente os de fantasia. Suas encarnações mais memoráveis são de AD&D, D&D, Star Wars, Dungeoneer, GURPS… E, agora, ele chega de forma oficial a Tormenta RPG (onde já apareceu como PdM em minhas campanhas).

Guilda do Macaco

A mais nova encarnação de Calamis é a da *Guilda do Macaco*, *stream* da campanha de RPG com os principais autores de Tormenta.

Quando começamos a decidir os personagens, Guilherme, o mestre, disse para jogarmos com nossos personagens preferidos (ou, pelo menos, com nosso conceito preferido de personagem). Pensei em Calamis de imediato. Já tinha até o *build* pronto: ranger/mago. Mas conversando com Guilherme sobre meu background, concordamos que ranger/feiticeiro se encaixaria melhor. Escolhi a raça elfo para o *build* inicial (ranger/mago), mas ela também se encaixa em meu ranger/feiticeiro.

Decidi pegar a classe variante patrulha dos arqueiros porque acho que se encaixa melhor no histórico do personagem. Nessa encarnação, Calamis não é um ranger clássico, mas um patrulheiro e protetor do Reino da Deusa da Vida. Nesse sentido, feiticeiro também se encaixa melhor no histórico do que mago. Mesmo que eu usasse um mago com a regra variante Sem Preparação (do *Manual do Arcano*), acho que ser inerentemente mágico fecha mais com meu background. Mago oferece mais magias e, assim, mais versatilidade, mas o histórico se sobrepõe às regras. Também do **Manual do Arcano**, a linhagem primordial pareceu a escolha natural, mostrando a ligação do personagem com as energias que criaram Arton. "E o que faz Calamis ser um devoto de Allihanna, não de Lena?", alguém poderia perguntar. Infelizmente, Calamis pereceu antes de esta questão ser respondida no jogo. Mas temos este texto de bastidores, então vamos aproveitar.

Muitos associam o fato de Calamis ser elfo com o fato de eu ter escrito a *Vingança Élfica*, saga sobre o contra-ataque dos elfos de Arton contra a Aliança Negra de Thwor Ironfist. Mas isso é mera coincidência! Um elfo se encaixa melhor no histórico que criei para esta encarnação. Por curiosidade, ninguém me cobrou jogar de minotauro, sendo que eu escrevi as *Guerras Táuricas*! Vai saber…

O histórico que foi…

Na encarnação da *Guilda do Macaco*, Calamis era filho de um eiradaan, raça que deu origem aos elfos de Arton. Ele fazia parte de uma das primeiras gerações de transição dos eiradaan para os elfos. Seu pai servia a Galron, responsável por administrar Vitália, Mundo de Lena, a Deusa da Vida. Galron foi seduzido por Sszzaas e deixou de estar à altura de suas funções.

Quando a porção de terra que daria origem a Galrasia foi arrancada de Vitália e jogada em Arton, Calamis não estava lá. Naquela época já era um viajante e explorador, e estava desbravando os Mundos dos Deuses. Mas quando retornou ao Reino da Deusa da Vida, foi expulso por sua ligação com os eiradaan e, de certa forma, também com Galron. Vagou um tempo até chegar a Arton. Seu destino em nosso mundo foi Wynlla, o Reino da Magia.

Em Wynlla, Calamis era visto como uma curiosidade. Não vinha de Lenórienn e não tinha nada a ver com os elfos de Arton, com a Aliança Negra ou com Glórienn. Era mantido como um convidado na corte.

Esta talvez seja a parte mais incompreendida do personagem. A maior parte do público parecia acreditar que Calamis era mais um elfo amargurado vindo de Lamnor, quando isso nunca foi verdade. Calamis não só jamais foi amargurado, como também achava a história dos elfos de Arton bastante curiosa, já que ele só ficou sabendo dela quando chegou aqui.

Na corte, se apaixonou pela filha de um dos principais conselheiros do reino. Mas ele não queria saber de sua filha envolvida com um elfo, mesmo que vindo dos Mundos dos Deuses, então impôs uma condição a Calamis: ele só poderia se casar com sua filha quando acabasse com a Tormenta!

Mesmo que soubesse o que diabos era a tal da Tormenta, Calamis não teria agido diferente; por amor, teria partido com a mesma determinação para acabar com a ameaça alienígena.

… e o histórico que não foi

Guilherme e eu chegamos a considerar que Calamis pudesse ser Maligno. E não apenas um violãozinho qualquer… Mas um servo fiel de Sszzaas, Deus da Traição!

Seu histórico seria um pouquinho diferente — ele também teria sido seduzido pelo Deus da Traição, quando este se aproximou de Galron. Não vendo mal nenhum nas palavras do Grande Corruptor, Calamis teria se tornado um de seus seguidores. Nesta versão ele também estaria fora de Vitália quando Galrasia foi jogada em Arton, mas teria sido expulso em seu retorno pois estava obedecendo ordens de Sszzaas. Sem ter para onde ir e reconhecido como um agente do Mal, acabou indo para Arton. Daí então, as coisas seriam mais ou menos as mesmas: ele teria ido para Wynlla e teria sido acolhido por lá. Cheguei a considerar que ele havia mesmo se apaixonado e, apesar de Maligno, se aventurava em busca desse amor. Outra ideia era de que tudo sobre o passado de Calamis fosse mentira, e que ele apenas jogava com a ingenuidade daqueles que encontrava — afinal, quem não se deixa levar por uma história de amor impossível?

Se Calamis tivesse sido Maligno, em algum momento ele se voltaria contra seus companheiros. Mas não executaria uma traiçãozinha qualquer, não. Ele iria se postar contra eles e dobrá-los através do combate, para então assumir a liderança do grupo através da força. Guilherme e eu chegamos a planejar como seria o golpe: atacar um a um. Os alvos preferidos eram Kadeem e Klunc, a inocência e o Bem ingênuo do grupo.

Mesmo na perspectiva de Calamis ser um vilão, decidi não pegar linhagem ofídica, porque isso daria bandeira demais. Nosso público é esperto e logo descobriria a verdadeira natureza do personagem. Mas, no final, nada disso se realizou e decidi jogar com um Calamis seguidor do Bem.

Optei pelo Bem por um motivo muito simples: apesar de todas as suas encarnações, Calamis sempre foi um herói. Quando eu pensava em transformá-lo em vilão, era como se ele falasse comigo: "Não faça isso!". Preferi ser fiel a Calamis, apesar de a perspectiva de jogar com um vilão ser bastante interessante.

GUSTAVO BRAUNER